

WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO

ESCOTEIRO MIRIM

RODRIGO

A
GIBITECA

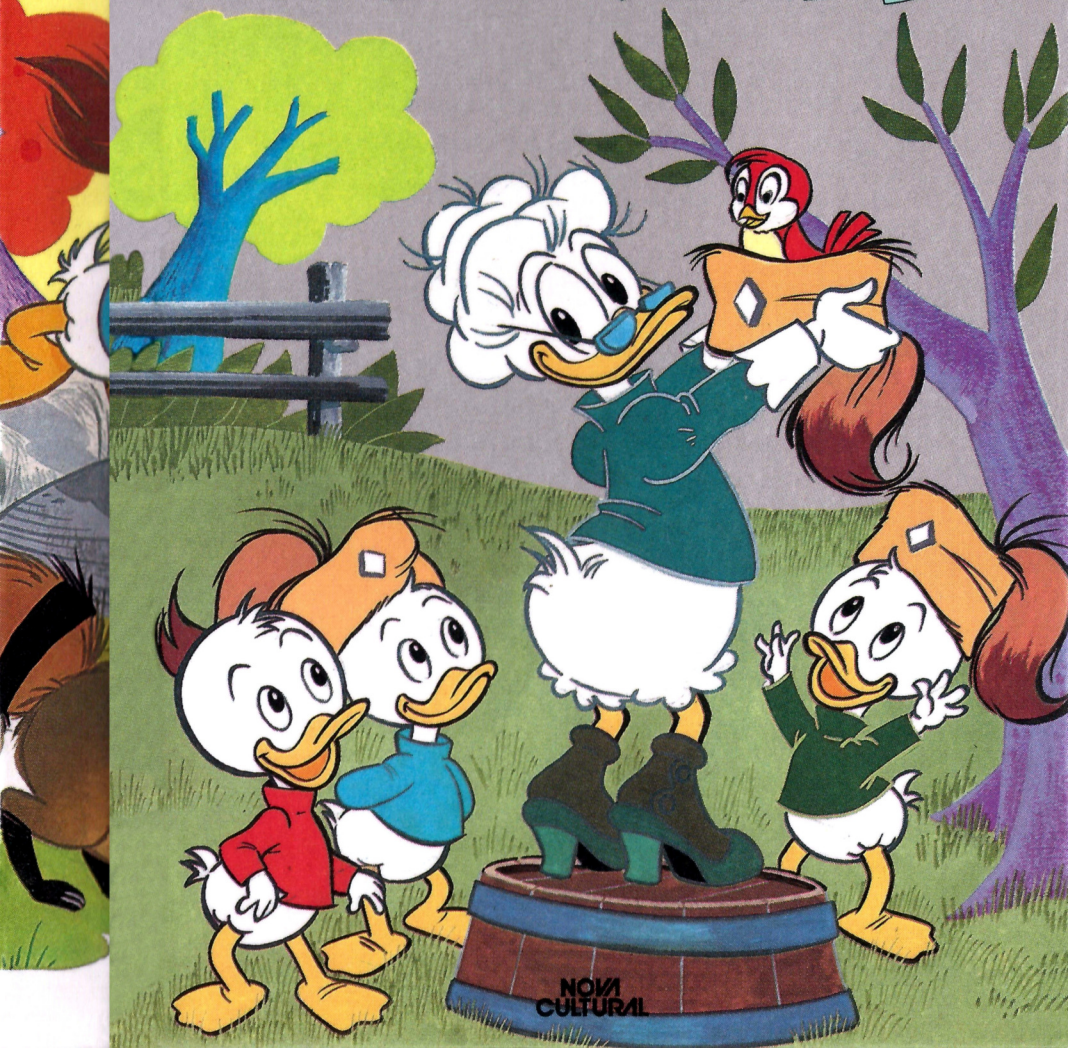


NOVA
CULTURAL

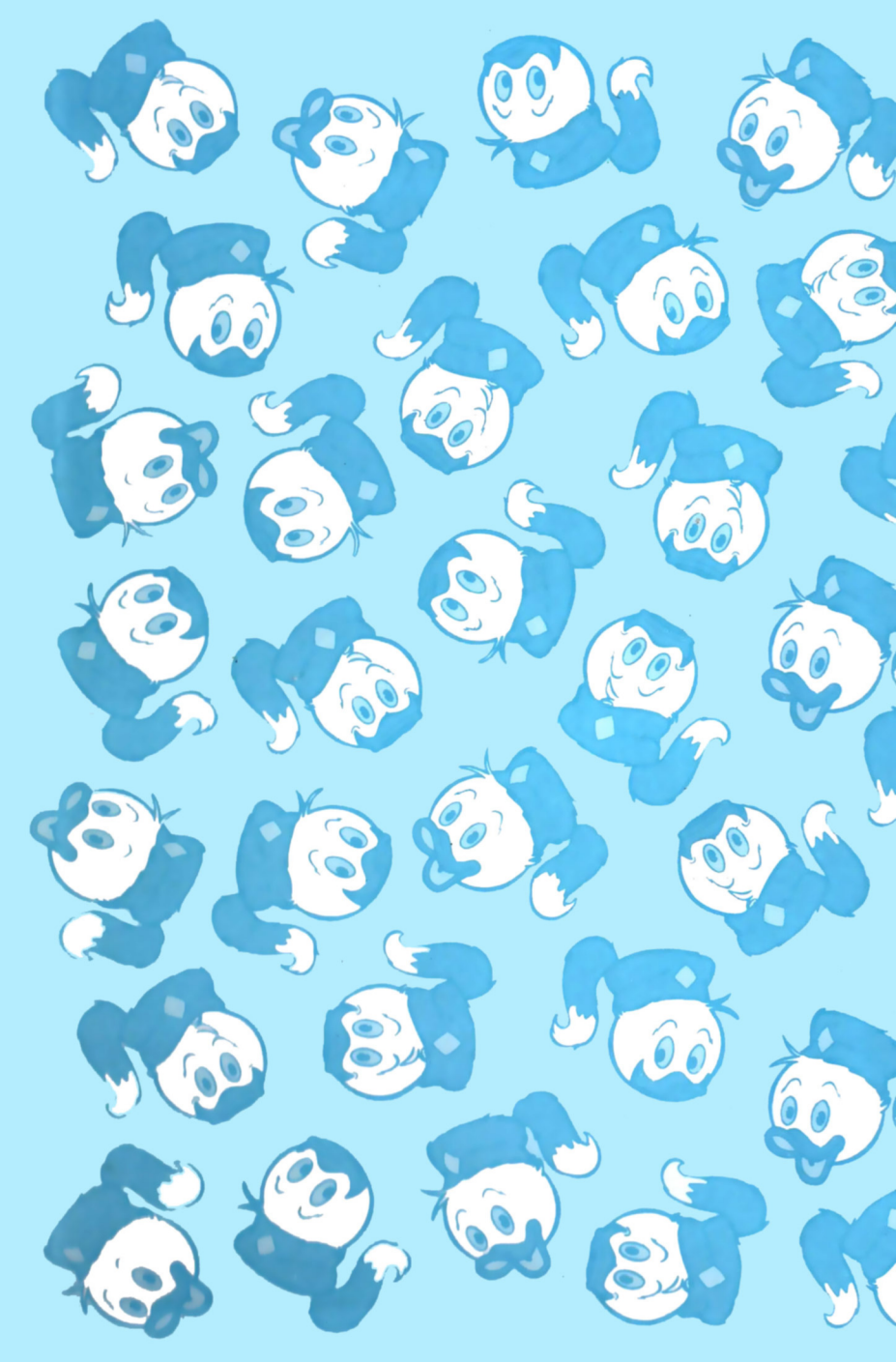
WALT DISNEY

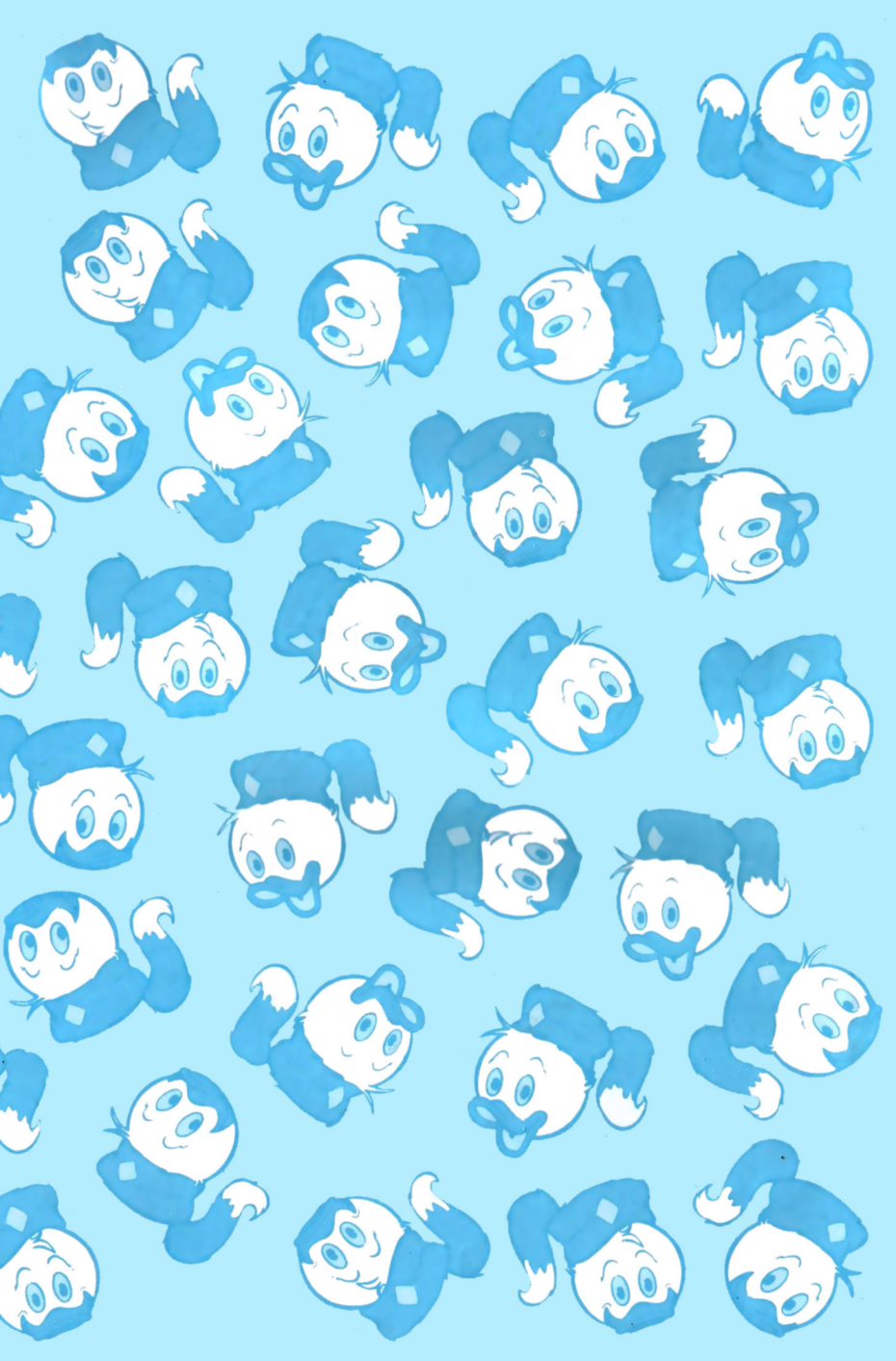
BIBLIOTECA DO

ESCOTEIRO MIRIM



NOVA
CULTURAL





Donald Duck is climbing a tree trunk, looking down with a determined expression. He is wearing a blue shirt with a yellow bow and a brown scout hat with a white square.

WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO ESCOTEIRO MIRIM



NOVA
CULTURAL

Copyright © 1985 - Walt Disney Productions - USA
Publicado pela Abril S.A. Cultural, São Paulo, Brasil.
Todos os direitos reservados.

WWW.AGIBITECA.COM.BR

ESCOTEIROS EM AÇÃO

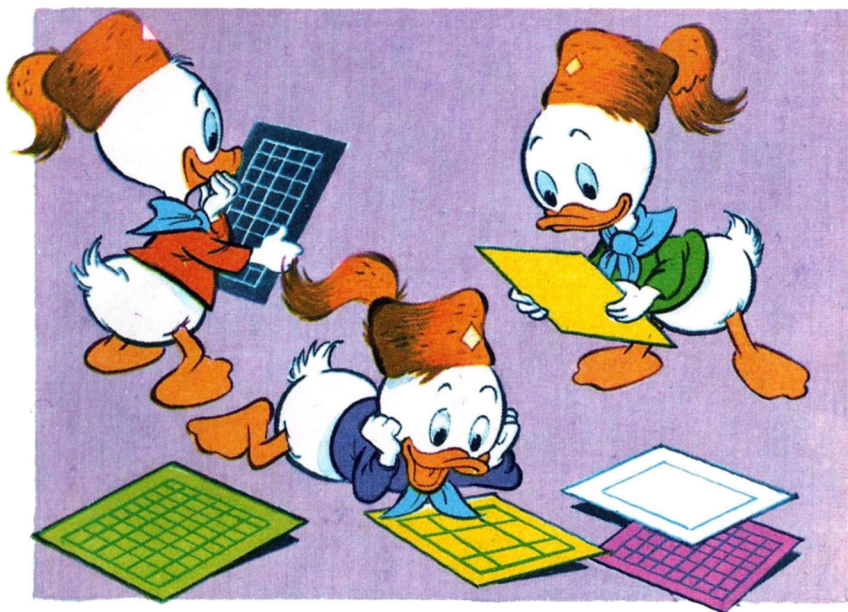


COMO ADIVINHAR UM NÚMERO PENSADO POR UM AMIGO

Um bom escoteiro-mirim não se distingue apenas por sua habilidade no campo. Ele tem a mente sempre alerta e pronta para resolver todas as situações de emergência. Por isso, exercícios mentais são necessários para o bom escoteiro-mirim manter-se em forma.

Aqui está um desses exercícios. Na página seguinte há uma tabela (com fundo cor-de-rosa), contendo 5 colunas (A, B, C, D, e E). Cada uma delas tem uma

série de números. Peça a um amigo que *pense* em um número de 1 a 30, mas sem dizê-lo em voz alta. A seguir, peça a seu amigo que diga em *quais* das 5 colunas aparece o número em que ele pensou. Assim que ele responder, você estará em condições de dizer quase imediatamente o número pensado, bastando que você aja com muita tranquilidade e com toda a concentração. Como você deverá proceder? Simples.



EXEMPLO: o seu amigo lhe dirá que o número **pensado** aparece nas colunas B e D. Você, rápido como o raio e astuto como uma raposa, lhe dirá que o número pensado é 9. Como é possível? Eis a explicação: o número 9 pensado pelo seu amigo aparece, como vimos, nas colunas B e D. A soma dos dois primeiros números no alto da coluna B e D (1 e 8) dá logicamente 9. Um outro exemplo: número pensado: 26. O número 26 aparece nas colunas A, C e D. A soma dos números colocados no alto das colunas A, C e D é $(2 + 16 + 8) = 26$. Simples, não?

A	B	C	D	E
2	1	16	8	4
27	5	24	9	23
14	17	28	30	20
15	11	17	10	7
18	9	30	27	12
10	21	21	14	15
22	3	18	26	6
7	29	22	28	30
19	19	23	13	5
26	7	19	11	21
23	15	26	29	14
6	25	27	24	22
3	23	25	12	13
11	13	20	15	29
30	27	29	25	28

COMO ADIVINHAR A IDADE ... DA TITIA!

2	38	74
3	39	75
6	42	78
7	43	79
10	46	82
11	47	83
14	50	86
15	51	87
18	54	90
19	55	91
22	58	94
23	59	95
26	62	98
27	63	99
30	66	102
31	67	103
34	70	106
35	71	107

1

Convide um amigo ou uma tia a dizer em qual ou quais destas sete tabelas (com fundo amarelo) aparece a idade deles. Depois que forem apontadas as tabelas, você poderá dizer com exatidão a idade! Basta somar os números que aparecem no alto e à esquerda das tabelas indicadas.

1	37	73
3	39	75
5	41	77
7	43	79
9	45	81
11	47	83
13	49	85
15	51	87
17	53	89
19	55	91
21	57	93
23	59	95
25	61	97
27	63	99
29	65	101
31	67	103
33	69	105
35	71	107

2

64	82	100
65	83	101
66	84	102
67	85	103
68	86	104
69	87	105
70	88	106
71	89	107
72	90	
73	91	
74	92	
75	93	
76	94	
77	95	
78	96	
79	97	
80	98	
81	99	

3

4	38	76
5	39	77
6	44	78
7	45	79
12	46	84
13	47	85
14	52	86
15	53	87
20	54	92
21	55	93
22	60	94
23	61	95
28	62	100
29	63	101
30	68	102
31	69	103
36	70	
37	71	

4

8	42	76
9	43	77
10	44	78
11	45	79
12	46	88
13	47	89
14	56	90
15	57	91
24	58	92
25	59	93
26	60	94
27	61	95
28	62	104
29	63	105
30	72	106
31	73	107
40	74	
41	75	

5

32	49	98
33	50	99
34	51	100
35	52	101
36	53	102
37	54	103
38	55	104
39	56	105
40	57	106
41	58	107
42	59	
43	60	
44	61	
45	62	
46	63	
47	96	
48	97	

6

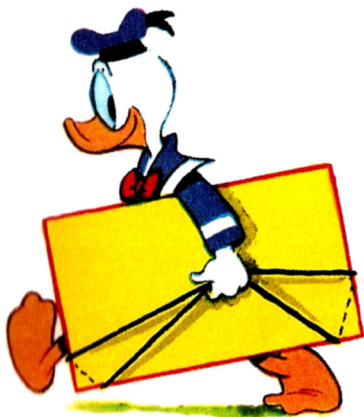
16	49	82
17	50	83
18	51	84
19	52	85
20	53	86
21	54	87
22	55	88
23	56	89
24	57	90
25	58	91
26	59	92
27	60	93
28	61	94
29	62	95
30	63	
31	80	
48	81	

7

Exemplo: a titia tem 39 anos. O número 39 aparece nas tabelas 1, 2, 4 e 6; somando os primeiros números no alto à esquerda das tabelas 1, 2, 4 e 6, você terá: $2 + 1 + 4 + 32 = 39!$

CARTOLINA NO BARBANTE

Na vida podem acontecer as coisas mais inesperadas: até a necessidade de transportar uma folha de cartolina tão larga e tão comprida que você não saberá... como levá-la. Pois bem, Donald tem uma ótima sugestão: pegue um barbante resistente que tenha o dobro da largura da sua cartolina e amarre as suas pontas. Pegue pelo meio as duas pontas e passe as duas extremidades pelos ângulos da cartolina.



OS GRANDES SALTADORES

Aqui estão, expressas em números, as alturas máximas alcançadas pelo salto de alguns mamíferos:

puma	3,10 metros
canguru	2,70 metros
impala	2,50 metros
rato-canguru	2,00 metros
antílope	1,50 metros
coiote	1,20 metros
esquilo	0,90 metros

OS GRANDES VELOCISTAS

Pelo menos por algum espaço de tempo, alguns dos mais conhecidos mamíferos podem alcançar surpreendentes marcas de velocidade:

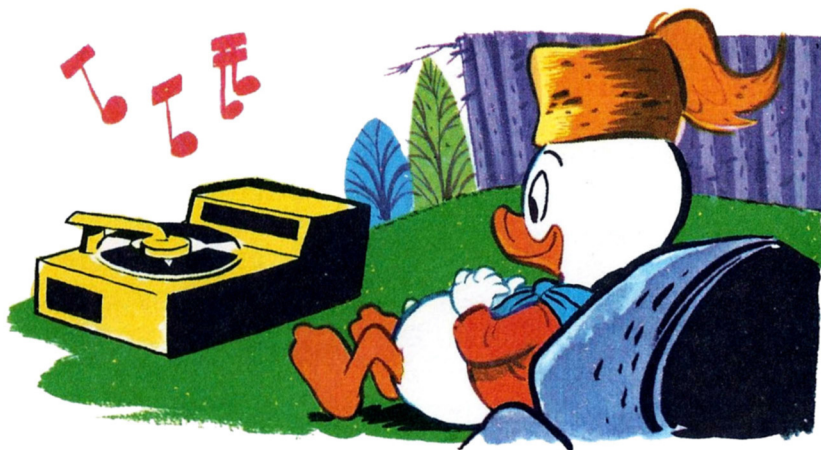
elefante	km/h 40
rinoceronte	45
lobo	45
girafa	50
zebra	65/70
lebre	55/77
leão	80
gazela	80
leopardo	104/110

OS GRANDES VOADORES

Velocidade aproximada
de alguns pássaros:

gaio azul	km/h	30
gaivota		60

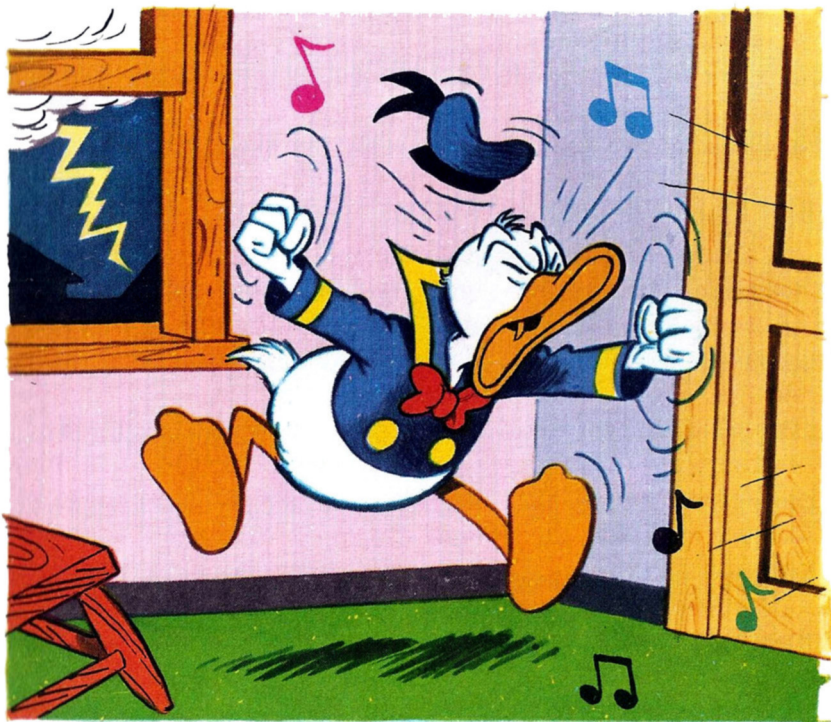
mocho	65
estorninho	80
ganso do Canadá	110
colibri	110
águia dourada	160
falcão peregrino	160



"DICAS" SOBRE O DISCO

Na antiguidade, o disco era mudo e servia exclusivamente para as competições esportivas (lançamento do disco). Depois, alguém teve a idéia de sonorizá-lo, dando assim início ao... disco fonográfico. O disco, como hoje o conhecemos, é devido ao norte-americano de origem alemã Emil Berliner, que o lançou no comércio em

1894 juntamente com um aparelho de sua invenção chamado "gramofone". Mas, deixando de lado a História, o fato é que os discos requerem alguns cuidados: 1.º — Devem ser conservados em suas capas; assim ficarão protegidos do pó que se deposita nos sulcos e que produz um desagradável chiado durante a execução. 2.º —



Devem ser guardados “em pé” e um ao lado do outro, como livros na estante. **Jamais** coloque-os em pilhas! 3.º — Ao manejá-los, segure-os pelos lados com as duas mãos para evitar colocá-las sobre a superfície do disco, a qual, devido ao leve suor das pontas dos dedos, se tornaria gordurosa. 4.º — Para dar-lhes polimento, use exclusivamente as almofadinhas adequadas, que deverão ser passadas no disco em sentido de **espiral**, isto é, se-

guindo a direção dos sulcos do disco. Não use, de forma alguma, pedaços de pano de nenhum gênero. São esses panos, na verdade, que provocam aquela carga de eletricidade **estática** que durante a execução causa um ruído característico. 5.º — Quando não estiver em uso o seu toca-discos, mantenha o braço da agulha preso no gancho. De vez em quando, dê uma polida na agulha com uma escovinha leve. 6.º — Uma última recomen-

dação: o seu divertimento não deve ser o tormento do próximo. Por isso, evite colocar o toca-discos a todo

volume, mantendo-o num nível razoável, que não atordoe os ouvidos dos vizinhos.

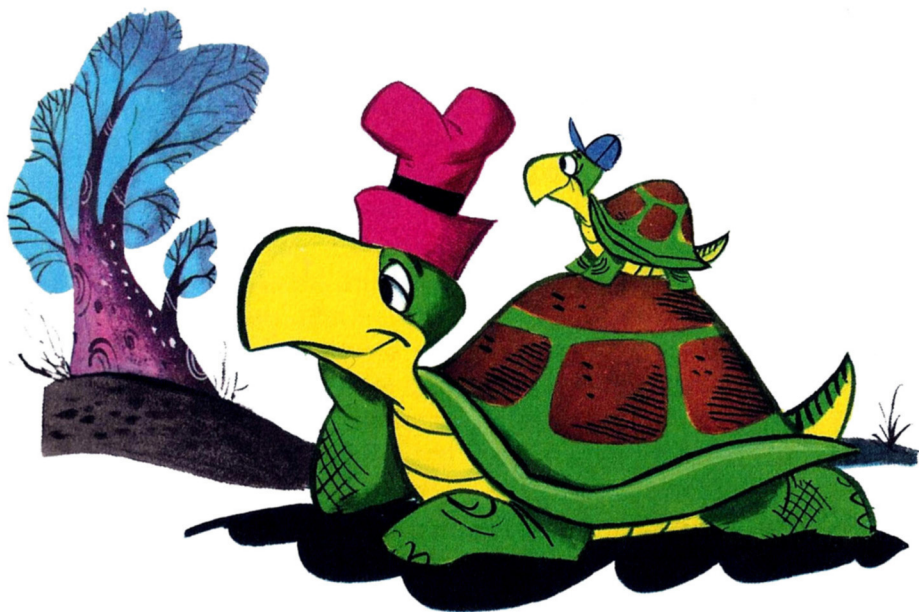
CONHEÇA O SEU CARRO

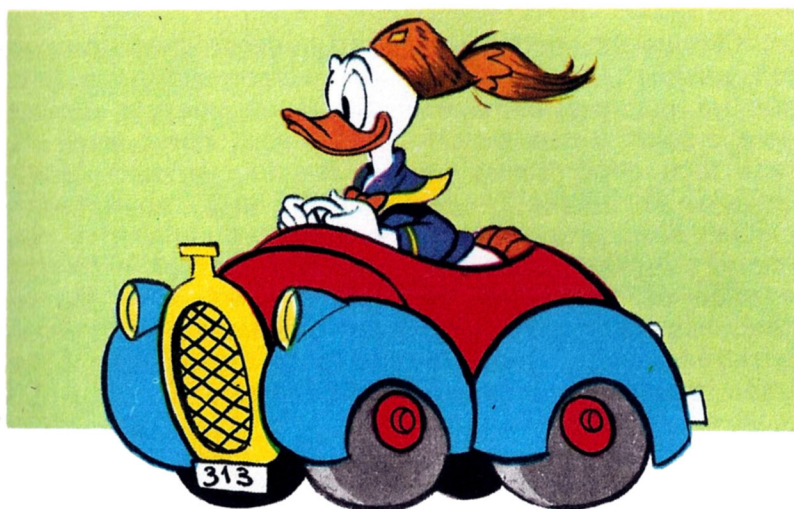
O automóvel é o meio de locomoção que serve como meio de transporte e não de agressão: é para a gente viajar mais rápido, mas não para sair no encalço dos indefesos pedestres como se eles fossem um alvo de treinar pontaria...

O automóvel é comprado nas agências e concessionárias (estas últimas especializadas em marcas espe-

cíficas). Uma vez adquirido o carro, você poderá dirigi-lo... contando que preencha estas condições básicas:

- 1) Ser maior de 18 anos.
- 2) Possuir a Carteira Nacional de Habilitação (carteira de motorista) que você obtém após prestar exame — e ser aprovado perante a autoridade de trânsito de sua cidade.
- 3) Licença do veículo (obtida





no departamento de trânsito). 4. Certificado de propriedade do veículo (você o consegue também no departamento de trânsito, após a compra do carro).

Isto feito, o automobilista prudente fará um reconhecimento do tráfego, isto é, procurará reconhecer as ruas onde é permitido circular nos dois sentidos (ruas de mão dupla), aquelas em que só se pode ir num sentido (ruas de mão única) e aquelas em que todo o trânsito é proibido.

Depois, poderá meter-se na maré de trânsito e logo descobrir que... para ir da rua X à rua Y, gasta três vezes o tempo que gastaria se fosse a pé... E, ao chegar ao seu destino, você terá de achar um lugar

para estacionar e, como sempre, encontra-o... a alguns quilômetros de distância!... (Mas não se assuste: aos poucos estes problemas serão resolvidos, com a construção de várias linhas de metrô e edifícios-garagens).

O automóvel se compõe das seguintes partes: o **motor**, que gera a energia necessária para o veículo andar; os dispositivos mecânicos, que permitem a **transmissão** dessa energia às rodas; a **suspensão**, que amortece os choques das rodas nos terrenos acidentados; o mecanismo da **freagem**; a caixa da **direção**; a **carroçaria** (ou carrocera), que vem a ser a parte superior do veículo, onde ficam os bancos, te-

to, iluminação, instrumentos, painel, capô e mala e, por fim, o **chassi**, estrutura de aço sobre a qual é montada toda a carroçaria do veículo. Ah, íamos esquecendo dos pára-choques, que são ligados ao chassi, e onde os motoristas de caminhão adoram colocar letreiros assim: "Come-Estrada saúda e pede passagem"; "Sai da frente"; "Tamanho não é documento", e outras gracinhas do mesmo tipo.

Todos os automóveis devem estar sempre munidos de duas placas de matrícula (uma dianteira e outra traseira); estas placas (ou chapas, como também são chamadas) trazem a sigla (abreviatura) do nome do Estado e o nome por extenso da cidade de origem, além de duas letras e um número de quatro algarismos, iguais aos da licença. A cor da placa depende do uso que se dá ao automóvel: os carros **particulares** têm placa amarela; os carros **profissionais** (táxis, caminhões de aluguel etc.) usam placa vermelha; as placas **diplomáticas** (embaixadas, consulados etc.) são azuis e as **oficiais** (que pertencem ao governo) são brancas.

E agora, para você se di-

vertir identificando os carros, vamos dar-lhe a lista das siglas que são usadas nas placas dos carros oficiais de vários países, quando estão no exterior. E ainda as siglas das placas dos Estados e territórios do Brasil, além das especialíssimas placas de alguns heróis da grande família Disney.



SIGLAS DE PLACAS INTERNACIONAIS

- A** — Austria
- AND** — Andorra
- AUS** — Austrália
- B** — Bélgica
- BG** — Bulgária
- BR** — Brasil
- BUR** — Birmânia
- C** — Cuba
- CDN** — Canadá
- CH** — Suíça
- CL** — Ceilão
- CO** — Colômbia
- CS** — Checoslováquia
- CY** — Chipre
- D** — Alemanha
- DK** — Dinamarca
- DZ** — Argélia
- E** — Espanha
- ET** — Egito
- F** — França
- FL** — Liechtenstein

GB — Grã-Bretanha e Irlanda
do Norte
GCA — Guatemala
GH — Ghana
GR — Grécia
H — Hungria
I — Itália
IL — Israel
IND — Índia
IR — Irã
IRQ — Iraque
IS — Islândia
J — Japão
L — Luxemburgo
MA — Marrocos
MC — Mônaco
MEX — México
N — Noruega
NIC — Nicarágua
NL — Holanda
NZ — Nova Zelândia
P — Portugal
PA — Panamá
PAK — Paquistão
PE — Peru
PL — Polónia
PY — Paraguai
R — Romênia
RA — Argentina
RC — Formosa
RCH — Chile
RH — Haiti
RI — Indonésia
RIM — Maurítânia
RL — Líbano
RP — Filipinas
RSM — San Marino
S — Suécia
SF — Finlândia
SGP — Singapura
SU — URSS
SYR — Síria
T — Tailândia
TN — Tunísia
TR — Turquia
U — Uruguai

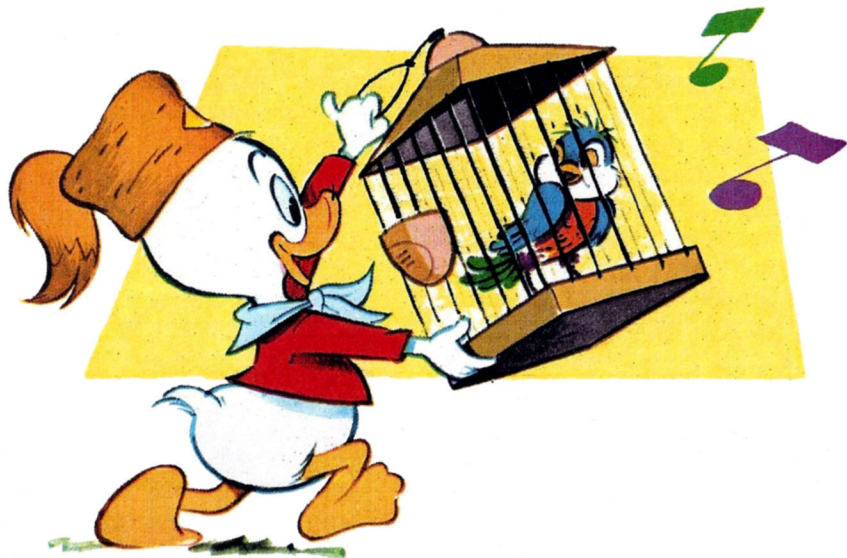
USA — Estados Unidos
V — Cidade do Vaticano
WAN — Nigéria
YU — Iugoslávia
YV — Venezuela

BRASIL: SIGLAS DAS PLACAS ESTADUAIS

Acre — **AC**
Alagoas — **AL**
Amazonas — **AM**
Bahia — **BA**
Ceará — **CE**
Distrito Federal — **DF**
Espírito Santo — **ES**
Goiás — **GO**
Maranhão — **MA**
Mato Grosso — **MT**
Mato Grosso do Sul — **MS**
Minas Gerais — **MG**
Pará — **PA**
Paraíba — **PB**
Paraná — **PR**
Pernambuco — **PE**
Piauí — **PI**
Rio Grande do Norte — **RN**
Rio Grande do Sul — **RS**
Rio de Janeiro — **RJ**
Rondônia — **RO**
Santa Catarina — **SC**
São Paulo — **SP**
Sergipe — **SE**
Roraima (território) — **RR**
Amapá (território) — **AP**
Fernando de Noronha (território) — **FN**

PLACAS "ESPECIAIS"

Mickey — **113**
Donald — **313**
Tio Patinhas — **\$\$\$**
Irmãos Metralha — **IM-000**



QUANDO É DIA DE MUDANÇA...

... em casa surge trabalho para todos. Também para vocês, rapazes. Em primeiro lugar, procurem reunir-se de jornais velhos, papel de embrulho, fita colante, cordel e... empacotem os próprios livros. É simples: abram os jornais em toda a sua extensão (2 a 3 folhas de cada vez) e dobrem-nos em quatro no sentido da largura. Com a faixa assim obtida enrolem um grupo de quatro a cinco livros fixando-a depois com um pedaço de fita colante. A seguir, embrulhem-nos com o papel adequado, numerando os pacotes em dois ou três pontos. Por

fim, amarrem-nos com uma volta de cordel. O pacote não deverá ser pesado demais. Num caderno à parte anotem os títulos dos livros contidos no respectivo pacote, baseando-se pelo número já escrito em seus lados externos. O mesmo será feito para as caixas contendo os brinquedos. E se vocês têm animais domésticos, olho vivo: basta um nadinha para se perder um cachorrinho durante o vaivém duma mudança. Vigiem as coleiras dos cachorros, ou a gaiola do canário ou o cesto do gato... e não se esqueçam de alimentá-los.

VIVA A NATUREZA!





PALMEIRA-REAL

Durante a estada de D. João VI no Brasil, em princípios do século passado, foi fundado o Jardim Botânico do Rio de Janeiro. Em 1809, D. João VI plantou ali a primeira palmeira-real, também chamada de palma-mater, ou palmeira-mãe, pois dela se originaram as demais palmeiras daquele jardim. A palmeira-real, ou palmeira-imperial, é uma árvore alta e imponente, chegando frequentemente a mais de 30 metros de altura. Por essa razão, ela é geralmente plantada em grandes jardins ou parques públicos. A palmeira-real é característica da paisagem das Antilhas, onde chega a formar grandes bosques, mas pode ser encontrada nativa até na região amazônica. Além de sua utilização como árvores ornamentais, essas palmeiras fornecem palmito. O plantio é feito através de sementes.



SAÍRA

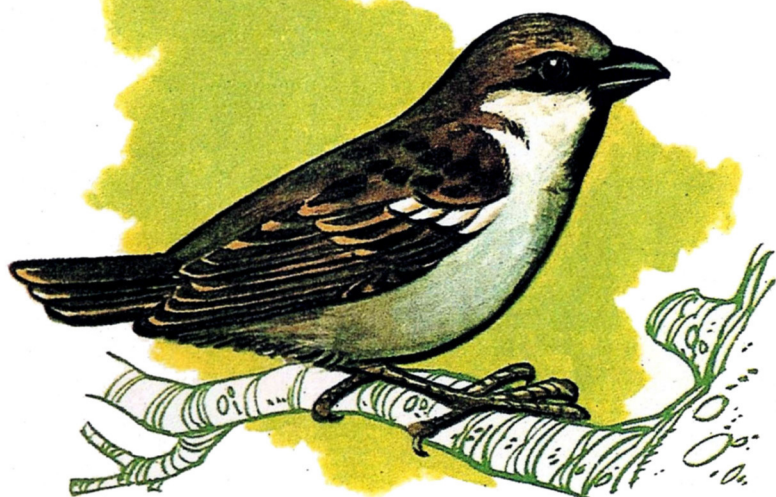
A saíra — ou saí — é considerada uma das aves mais belas do Brasil. Quase todas as 25 espécies de saíras têm penas de colorido variado e brilhante.

O saí-de-sete-cores, por exemplo, tem a cabeça verde, o dorso preto na frente, passando a laranja mais

atrás, a barriga verde e o peito azul. Outras saíras têm penas amarelas e vermelhas, combinadas com vários tons de azul e de verde.

Esses pássaros vivem em pequenos bandos, especialmente em lugares onde há árvores frutíferas. As saíras podem causar prejuízos nos pomares, pois ficam para lá e para cá, bichando as frutas.





PARDAL

O pardal não é nativo do Brasil. Foram os colonizadores que trouxeram esse pássaro da Europa para o Brasil, onde logo se ambientou.

Muita gente confunde o pardal com o tico-tico, inclusive pelo tamanho: 15 a 16 cm de comprimento. O pardal, porém, não tem topete, sua cauda é mais curta e ele não canta como o tico-tico.

As penas do macho possuem vários tons de marrom. Já a fêmea, também chamada pardoca ou pardaloca, é mais acinzentada.

Vive importunando outras aves, assaltando e se apoderando de ninhos, jogando ovos ao chão e até matando filhotes.

O pardal sabe fazer seu ninho e se arranja em qualquer árvore, telhado ou muro.

Adora comer sementes, cereais e frutas. Por isso não é considerado uma ave útil.



DIZE-ME O ANIMAL QUE AMAS E EU TE DIREI QUEM ÉS

Qual o animal que lhe desperta maior simpatia, ternura ou admiração? Vamos relacionar uma série de animais; indique o seu

preferido e... saberá, ao conferir, **como** você é, descobrindo algo sobre sua personalidade, que talvez você nem imaginasse!...

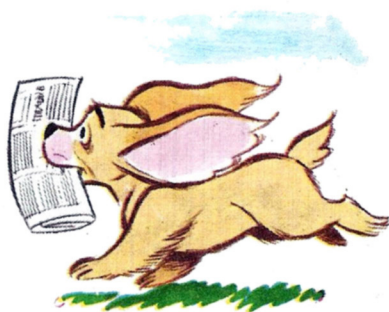
1. O passarinho.
2. O cão.
3. O gato.
4. O cavalo.
5. Os peixes.
6. O tigre.
7. A pantera negra.

8. O leopardo.
9. A borboleta.
10. O urso.
11. A águia.
12. O gamo.
13. O cordeiro.
14. O koala.



1. = Quem demonstra predileção pelos pássaros... ama todos os animais em geral, porque o seu amor pela natureza é realmente grande. Gosta de ficar contemplando tanto a rosa mais deslumbrante como a florzinha silvestre mais escondida. Traços principais do seu caráter: uma delicadeza profunda, amor pela atividade e forte predileção pela vida ao ar livre.

2. = O altruísmo, a fantasia, e um grande desejo de justiça caracterizam aqueles que têm no cão o seu animal preferido. Não gostam de compromissos, amam tanto a vida ao ar livre como ficar debruçados



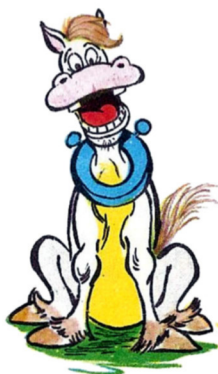
sobre livros, fechados numa biblioteca por horas. Posuem o gosto da aventura e apreciam uma boa história humorística. São lutadores por excelência, tanto que dificilmente se desencorajam ante as mais diversas dificuldades.



3. = Indolente, de belo aspecto, inteligência aguda, espírito científico e progressista, amante da poesia assim como das ciências exatas: são estas as principais características daqueles que preferem o gato. Em geral os gatófilos são silenciosos e econômicos, indiferentes ao juízo alheio. Exclusivistas e introvertidos, adoram frequentar ambientes requintados.

4. = Quem tem o cavalo como animal favorito, ama a vida ao ar livre. Tem inclinação para o tênis e o golfe, gostaria até de passeios de veleiro se não gostasse mais da montanha que do mar. De espírito esportivo, dificilmente se

convence de que nem todos são como "ele", custando a aceitar que outros não partilhem de seu entusiasmo pelos esportes. O apre-



ciador do cavalo julga-se muitas vezes um ser fora do comum... e este é um pouco o seu ponto fraco. Mas é uma pessoa leal, capaz de guardar um segredo por anos e, num instante, irritar-se por uma bagatela.

5. = Quem possui um aquário em casa ou um tanque com peixinhos vermelhos... é uma pessoa desejosa de ternura. É também um caráter que a todo custo deseja ser original. Ama muitíssimo a independência e, por outro lado, a



música, o silêncio e os bons livros.



6 = O tigre é sem dúvida um dos animais mais fascinantes: pena que tenha hábitos demasiado sanguinários. Quem gosta do tigre é geralmente de boa figura, temperamento esportivo, tem grande senso de humor e o gosto pela aventura e as viagens. Dotado de reflexos rápidos, é uma pessoa decidida a fa-

zer carreira. Mas... deveria ter um pouquinho mais de amor pelas coisas simples!

7 = Quem, dentre todos os animais, prefere a pantera negra, é dotado de agudo senso artístico. Às vezes assume atitudes frias e distantes que irritam sobremaneira aqueles que, por exemplo, amam o cão. Isso acontece por ser esta pessoa introvertida. A sua frieza, todavia, permite-lhe considerar com superior objetividade a qualquer pessoa ou situação. E isso



representa uma vantagem para ele e o seu próximo. Reflexivo e muito inteligente, fará, sem dúvida, boa carreira na vida. Deve todavia aprender a ser menos esquivo.



8 = Dinamismo é a qualidade que distingue o fã do leopardo. E quem gosta do leopardo por certo detesta os que o caçam, pois despreza a violência, a maldade e a covardia dos que matam esses belos animais selvagens (ainda que o leopardo não seja também nenhum anjinho quando algo lhe cai entre as patas...). De qualquer modo, quem gosta do leopardo ama a liberdade e não hesitaria um instante em largar tudo para seguir seu espírito de aventura. Quem ama o leopardo ama também as flores, pois é dotado de um vivo senso estético.

9 = Quem se demora em contemplar sonhadamente o vôo de uma borboleta tem a tendência de dar maior valor ao aspecto exterior de uma coisa ou pes-

soa em vez de analisar o "conteúdo" dessa coisa ou pessoa. Todavia, este caráter, que examinamos agora, revela uma forte inclinação poética e literária: será igualmente hábil em escrever versos como na criação de um empolgante romance policial. Quem ama as borboletas, entre as flores prefere as orquídeas; é um colecionador de animais embalsamados, de livros



raros, de selos. E se já não é rico, tornar-se-á: pela sua tenacidade e aplicação aos estudos.

10 = Eis o bonacheirão que faltava: aquele que prefere o urso! Sociabilíssimo, boa-vida, guloso, brincalhão, de ânimo profundamente bom... o nosso



amigo-do-urso ficaria o dia inteiro com os amigos, pois é enorme o seu desejo de dizer tudo o que pensa, tudo que fez, viu, sentiu. E é assim que, às vezes, não percebe que suas expansões de jovialidade e sinceridade acabam ferindo a suscetibilidade dos outros. Como se sabe, a verdade nua e crua, dita sem propósito, pode ser danosa. Mas quem consegue calar o nosso ursófilo? Entretanto, atenção: sob a sua aparência bonachona se oculta uma vontade de ferro! E com ela o nosso amigo conquistará uma posição de relevo na vida.

11. = Orgulhoso tanto quanto é justo, o que preferir a águia fará tudo para se

sobressair na vida. E se o conseguir, terá merecido, pois o amigo das águias é bastante sagaz e inteligente, generoso e lutador, tem um grande senso de justiça e não hesita em "pôr a mão no fogo" por um amigo, visto que é dotado também de um grande senso de proteção. Pode, às vezes, parecer intrometido, mas não o é. É apenas muito solícito, sempre querendo ajudar. Pode parecer avaro: não o é. É parcimonioso, reservando a sua generosidade para os casos



de real necessidade. Pode parecer irônico e contundente: mas é somente um tímido que procura defender-se com inteligência.

12. = Quem prefere o gamo tende a refugiar-se em si mesmo, pois lhe falta maior auto-confiança. Conquista facilmente amizades, mas é importante que não desista ante o primeiro obstáculo, sem lutar. Deve confiar mais na vida. Mas



uma confiança que não se torne imprudência, pois estes amigos dos gamos tendem a considerar todo mundo "bonzinho", quando deveriam saber que também existem, infelizmente, os maldosos. Nosso analisado ama a vida no campo e iria com prazer até mesmo à Lua. Porque nele co-existe, na verdade, uma contradição: ou se lança às empresas mais arriscadas ou se esconde ante o menor contratempo. É um agudo observador e poderá tornar-se detetive, biólogo, pintor... com ótimos resultados!

13. = Quem gosta do cordeiro gosta da vida contemplativa, da literatura, da poesia, dos animais, das grandes explorações científicas dirigidas ao bem da humanidade. Como todos os tímidos, porém, o amigo do cordeiro pode também virar fera ante uma injustiça ou uma afronta. Aí ele "explodirá" com insuspeitada audácia e violência: sem meio termo. De hábitos simples, o nosso amigo poderia ser um fazendeiro perfeito. Mas também po-



derá ser, entre outras coisas, um bom guitarrista ou um competente capitão de indústria.

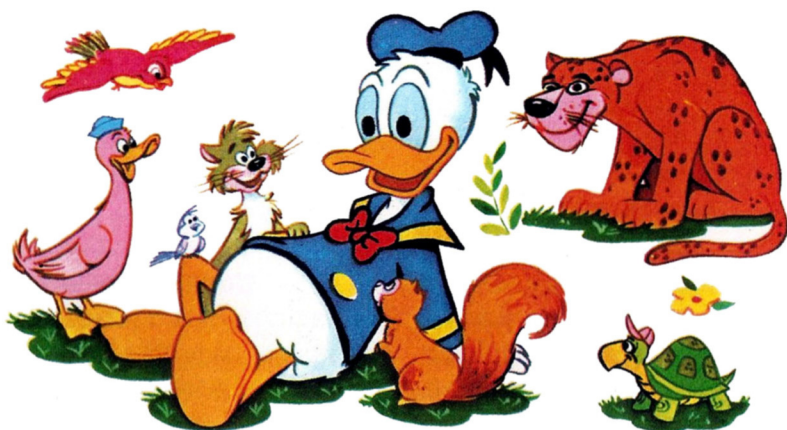
14. = Como o koala é o palhacinho das matas australianas, aqueles que o preferem poderiam ser... palhaços de grande talento.



Espirituoso e bom, de inteligência sutil e vivaz, o caráter em questão se sente feliz e despreocupado com o que tiver, seja pouco ou muito. Ante ele abrem-se as carreiras mais fascinantes, como a de jornalista, de geólogo, de modista. Seu único ponto fraco é

considerar, às vezes, a realidade com... leviandade; mas, tudo somado, este nosso analisado torna a vida menos pesada às pessoas que com ele convivem.

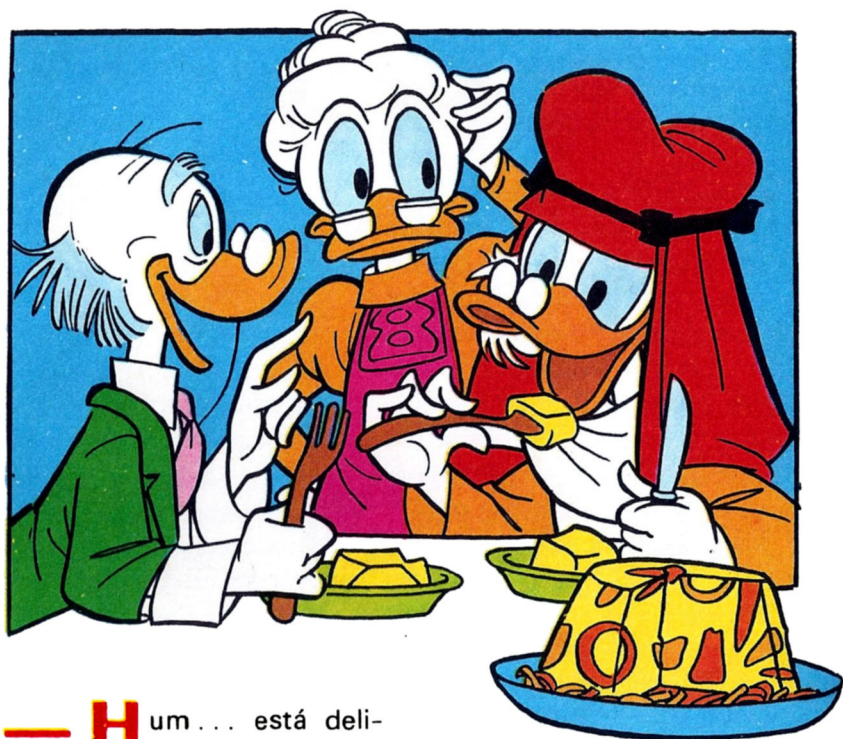
Ao concluir esta... cavalgada de animais, que dizer? Simplesmente isto: aqueles que, lendo, apreciaram e se interessaram pelos animais "em si" e não souberam indicar imediatamente qual era o seu preferido, são pessoas que amam a natureza no sentido pleno da palavra, que não têm complexos e possuem os dons necessários para triunfar, porque amam a vida e têm confiança nos homens.



HORA DO LANCHE



UM PRATO "DAS ARÁBIAS"!



— **H**um... está delicioso esse almoço, Vovó! — comentou Tio Patinhas — Eu me lembro de ter comido um prato como esse há muitos anos atrás, quando eu procurava petróleo no Oriente Médio...

— Não diga! — falou a Vovó — Mas este é o famoso Cuscuz à Paulista!

Ludovico, que já sabia tudo sobre cozinha, não perdeu a chance

— Pois o cuscuz é uma comida árabe! Há séculos, na Tunísia e na Argélia, faz-se um bolo de farinha de trigo com carne de carneiro,

ervas aromáticas e outros ingredientes!

Os árabes levaram o cuscuz para a África e os portugueses o trouxeram para o Brasil com os escravos. Agora, em nosso País, o cuscuz é feito com massa de farinha de milho ou com carimã (mandioca puba) no Norte, Nordeste e em certas áreas de Minas e Goiás, e pode ser doce ou salgado.

Em São Paulo, o cuscuz é bem diferente e leva peixe ou frango, ovos cozidos e muito tempero.

CUSCUZ À PAULISTA

Você vai precisar de:

- 4 colheres (de sopa) de azeite
- 1 pacote de farinha de milho
- 1/2 xícara de farinha de mandioca crua ou torrada
- 1 lata de peixe para maionese
- 2 latas de sardinhas de 250 g cada uma
- 2 ovos bem cozidos
- 2 tomates
- 1 pimentão verde picado
- 1 lata de ervilha
- 4 raminhos de salsinha
- 4 raminhos de coentro
- 1 cebola grande picada
- sal e pimenta a gosto
- 6 azeitonas recheadas
- 1 lata de molho de tomate ao sugo
- 1 1/2 lata de água (use a do molho)

Modo de fazer:

1 — Coloque o óleo numa panela, junte os temperos picados e deixe fritar por 2 minutos.

2 — Junte o molho de tomate e a água. Deixe cozinhar.

3 — Misture numa vasilha à parte a farinha de milho e a farinha de mandioca, junte 1 1/4 de xícara de água e esfregue com as mãos.

4 — Junte essa mistura ao molho na panela. Acrescente 1 lata de sardinhas amassadas com um garfo. Mexa até a massa não grudar mais na panela.

5 — No fundo e nos lados de uma fôrma coloque ervilhas, rodela de ovo cozido e rodela de tomate. Depois, coloque a massa e aperte bem.

6 — Desenforme e enfeite com as sardinhas e as ervilhas que sobraram.



FAROFA

Você vai precisar de:

- 2 1/2 colheres (de sopa) de manteiga ou margarina
- 1 pacote de farinha de mandioca crua
- 1 colher (de sopa) de sal
- 3 ovos bem cozidos e picados
- 1/2 xícara de azeitonas

Modo de fazer:

1 — Derreta a manteiga ou a margarina numa frigideira. Junte a farinha de mandioca, o sal e mexa sem parar até que essa mistura esteja bem dourada e úmida.

2 — Junte os ovos, as azeitonas picadas e mexa bem.

A CEBOLA TEM HISTÓRIA!



— **B**uáááá!
O choro era da Margarida e todo mundo correu para ver o que estava acontecendo.

— O que foi? Que chora-deira é essa?

— Não é nada! "Snif"! — fungou Margarida — É que eu estou cortando cebolas para ajudar a Vovó com o tempero da carne assada...

— Então era só isso? — disse Donald — Que alívio!

— Que maravilhoso condimento que é a cebola! — comentou Ludovico — Há 4000 anos as cozinheiras choram por causa dela!

— Que história é essa?

— É a História! Desde os antigos egípcios, a cebola é o principal ingrediente de uma porção de pratos.

— É isso mesmo! — concordou Minnie — A carne não ficaria tão gostosa sem ce-

bolas no molho!

— Mas nem sempre a cebola foi usada só como tempero! — explicou Ludovico — Os antigos egípcios, além de realizar um culto religioso em sua honra, comiam cebolas como alimento principal. Mesmo hoje, no Chile, por exemplo, pão com cebola pura é quase um prato nacional! Existe até um poema do famoso Pablo Neruda em homenagem à ce-

bola!

— Mas tem duas coisas que você não sabe, Ludovico! — disse a Vovó Donalda — Para escolher bem, na hora de comprar cebolas, é preciso procurar as mais duras e as que têm a casca mais brilhante e sem depressões. E, para descascar as cebolas sem chorar, deve-se deixá-las alguns minutos na geladeira ou descascá-las debaixo do jato da torneira!

BOLINHOS DE CARNE COM CEBOLA, ESPAGUETE E MOLHO

Você vai precisar de:

- 750 g de carne moída
- 2 ovos
- 1 cebola grande picada
- 2 talos de salsinha (só as folhas)
- uma tira de casca de limão
- 2 fatias de pão (em pedaços)
- 1 1/2 colher (de chá) de sal
- pimenta a gosto
- 2 latas de molho de tomate

Modo de fazer:

1 — Coloque no liquidificador 1/2 xícara de água, os ovos, a cebola, a salsinha, a casca de limão, o pão e os temperos, e bata bem.

2 — Coloque a carne moída numa vasilha, despeje os ingredientes batidos por cima e mexa levemente com um garfo até que esteja tudo bem mistu-

rado. Forme então bolinhos.

3 — Aqueça o óleo e junte o alho.

4 — Frite os bolinhos até que dourem ligeiramente. Retire da panela com uma escumadeira.

5 — Junte o molho de tomate à panela. Acrescente 1/2 xícara de água. Aqueça e junte os bolinhos de carne.

6 — Tampe a panela e cozinhe por 20 minutos até que a carne esteja cozida. Para verificar, retire um bolinho e parta ao meio: se não estiver rosado, está bom.

7 — Sirva com espaguete.



TIO PATINHAS E A SOPA DE PEDRA



— **P**or que você não faz uma sopa de pedra? — perguntou a Vovó Donalda ao Tio Patinhas. O riquíssimo tinha passado o dia com um livro de receitas e uma máquina de calcular, procurando descobrir um prato barato.

— Sopa de quê?

— De pedra, ora — respondeu a Vovó, fazendo força para não rir e estragar a brincadeira que todos haviam planejado — Você pega uma pedra redonda, lisa e não muito grande, e coloca para cozinhar com uns temperinhos... Fica uma delícia e é baratíssimo!

No começo o Tio Patinhas bem que ficou desconfiado. Mas não resistiu à

curiosidade. Foi ao quintal, arranjou uma pedra, lavou-a, colocou água no fogo e pôs a pedra para cozinhar. Nesse momento apareceu a Margarida que exclamou:

— Sopa de pedra!

— Você conhece? — perguntou Tio Patinhas.

— Claro! — respondeu ela — E gosto muito. Mas — acrescentou com ar de cumplicidade — se o senhor colocar umas cebolas e batatas, aí então vai ficar uma delícia! E o melhor é que ainda continua barato...

Esse último argumento convenceu o Tio Patinhas, que logo tratou de acrescentar aqueles ingredientes.

Assim, um por um, todo mundo deu uma passada na cozinha. E cada vez sugeria-se um novo ingrediente.

Quando ficou pronta, a sopa continha, além das batatas e das cebolas, cenouras, couve, repolho, carne seca, toucinho e uma porção de outras coisas. Naturalmente, estava deliciosa e todo mundo repetiu o prato. O Tio Patinhas não cabia em si de contente:

— Essa "sopa de pedra" é uma maravilha! — não cansava de repetir — E olhem que não gastei mais do que uma pedra e uma ou outra coisa. Não foi, Vovó?

MÁGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



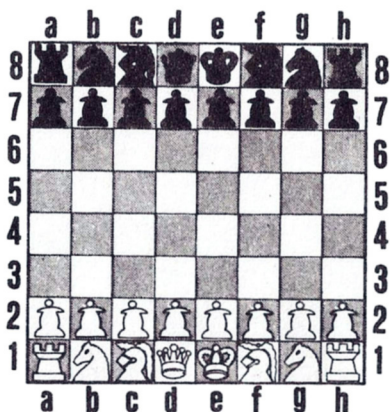
O EXERCÍCIO MENTAL

Rapidez nas decisões e segurança nos reflexos são adquiridas através de exercício mental. Qual seria? Eis um exercício sem igual: o jogo de xadrez. Não é por acaso que este jogo é comparado a uma ginástica... mental. O modo como você põe seu cérebro para funcionar no xadrez equivale ao esforço que seus músculos fazem nos exercícios de barra fixa, halteres e outros!



O JOGO DOS JOGOS QUE VEIO DO ORIENTE

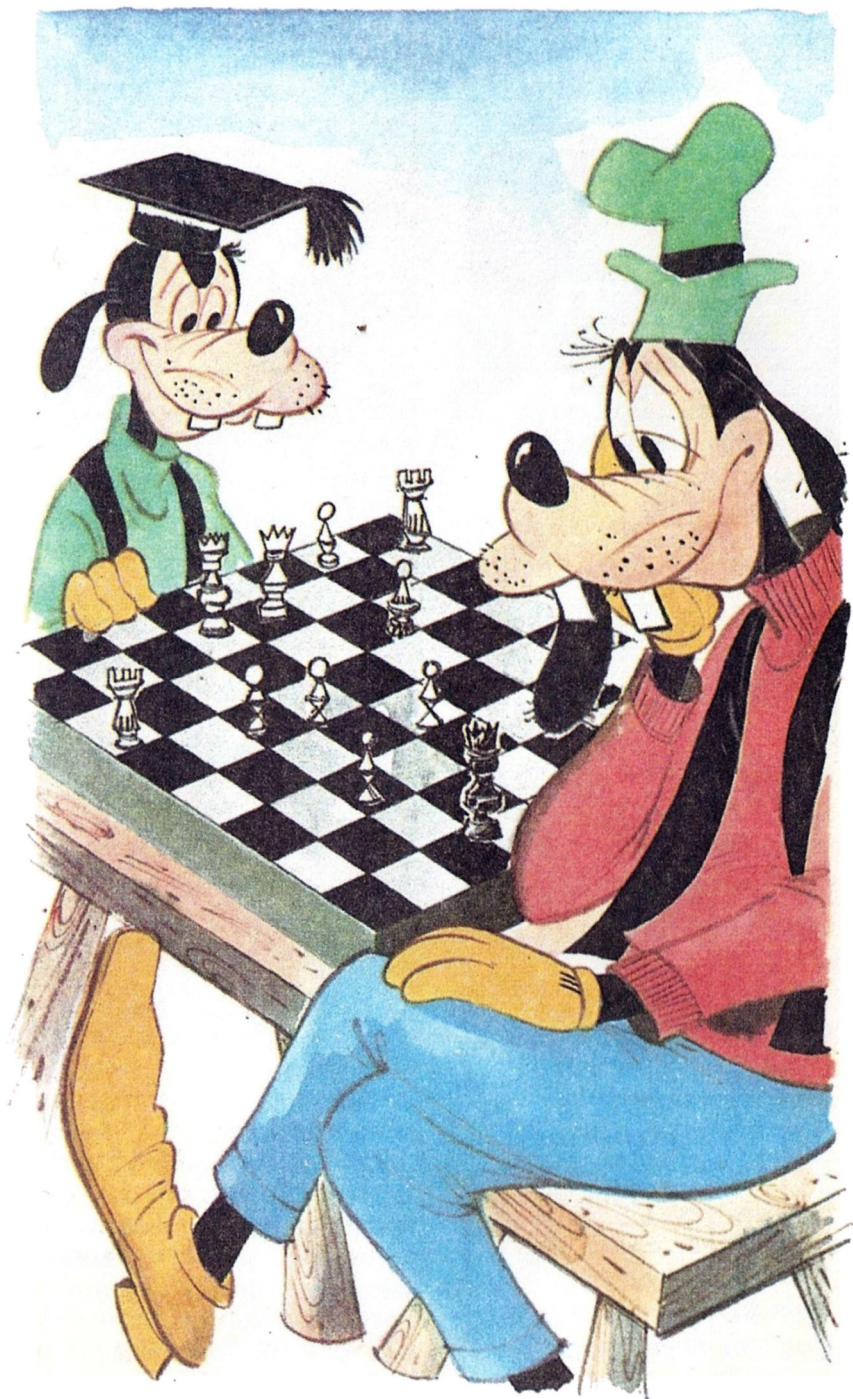
Qual é a origem do jogo de xadrez? Segundo alguns historiadores, teria sido inventado na Grécia, durante a guerra de Tróia, por um engenhoso troiano que procurava passar o tempo durante aquele cerco interminável. Outros, porém, salientam que a expressão *xé-que-mate* vem do persa *shah mât*, que significa "o xá (rei) está morto". Modestos,

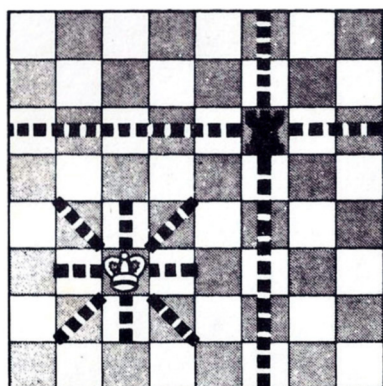


A posição inicial

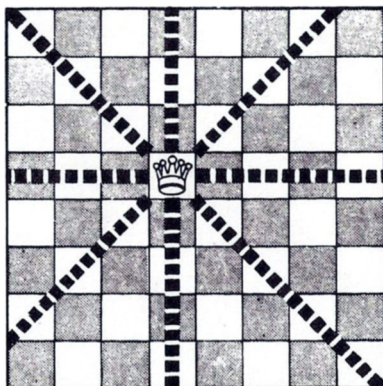
os persas acham que esse jogo chegou até eles da Índia. Seja como for, o xadrez

a 8	b 8	c 8	d 8	e 8	f 8	g 8	h 8
a 7	b 7	c 7	d 7	e 7	f 7	g 7	h 7
a 6	b 6	c 6	d 6	e 6	f 6	g 6	h 6
a 5	b 5	c 5	d 5	e 5	f 5	g 5	h 5
a 4	b 4	c 4	d 4	e 4	f 4	g 4	h 4
a 3	b 3	c 3	d 3	e 3	f 3	g 3	h 3
a 2	b 2	c 2	d 2	e 2	f 2	g 2	h 2
a 1	b 1	c 1	d 1	e 1	f 1	g 1	h 1

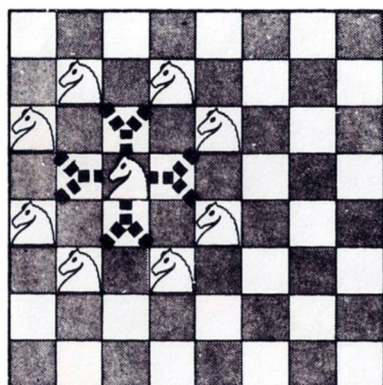




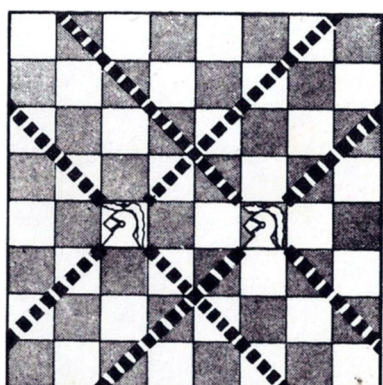
Marcha do rei e da torre



A dama, a peça mais forte



Os saltos do cavalo



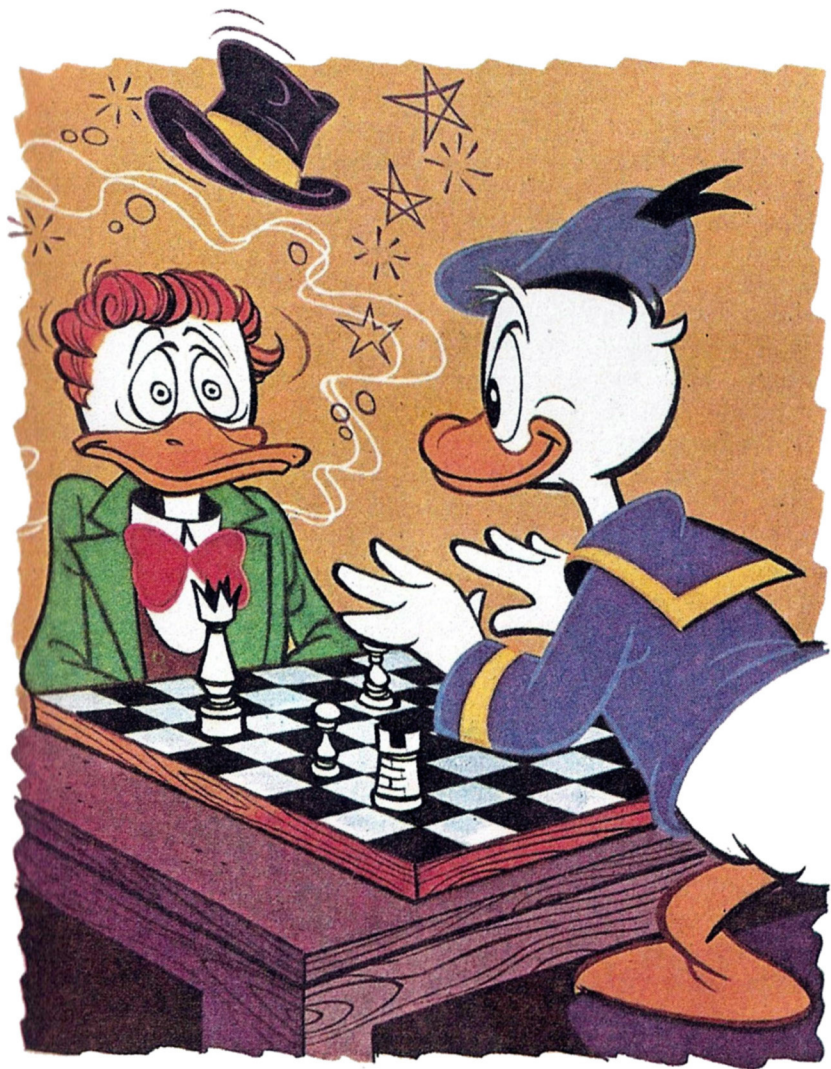
As diagonais dos bispos

AS DIFERENTES PEÇAS

Um Rei branco		
Uma Dama branca		
Duas Torres brancas	..	
Dois Bispos brancos	..	
Dois Cavalos brancos	..	
Oito Peões brancos	...	
Um Rei preto		
Uma Dama preta		
Duas Torres pretas		
Dois Bispos pretos		
Dois Cavalos pretos	...	
Oito Peões pretos		

é considerado o "jogo dos jogos".

Todos vocês já devem ter visto um tabuleiro de xadrez. É composto de 64 casas que se alternam em branco e preto, dispostas de modo que a casa do canto à direita de cada jogador seja branca. Neste espaço quadriculado, 32 peças são distribuídas. Dezesesseis dessas peças são brancas, as outras dezesesseis são pretas. Cada lado tem um rei, uma dama, duas tor-



res, dois bispos, dois cavalos e oito peões. Para facilitar as coisas, cada casa é indicada por um número específico, como vocês podem observar na página 40. Este sistema permite que se jogue xadrez por correspondência, pelo rádio e até pelo telefone. Vamos ver agora a posição

inicial das peças. Os oito peões ocupam a segunda fileira do tabuleiro, tanto as casas brancas como as pretas. Todas as outras peças são dispostas na primeira fileira, assim: as torres ocupam as casas das extremidades; a seu lado estão os cavalos; a seguir, os bispos;

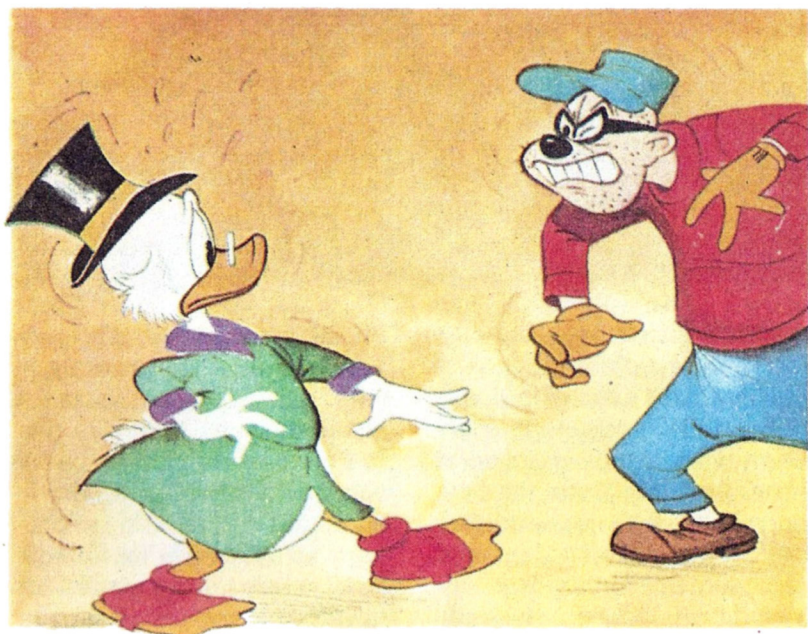
e nas duas casas centrais, o rei e a dama, sendo que o rei branco fica na casa preta, na mesma coluna d (coluna do rei). No outro lado do tabuleiro, na mesma coluna (coluna do rei), fica o rei preto na casa branca. A dama branca fica à direita do rei branco, e a dama preta à esquerda do rei preto, na coluna e (coluna da dama).

Todas estas peças se movimentam de acordo com regras pré-estabelecidas. Os peões se deslocam para a frente em linha reta, e são as únicas peças que não podem andar para trás. No primeiro movimento de cada

peão, este pode avançar duas casas (se o jogador assim o desejar), mas depois ele só avança uma casa por vez (desde que esta não esteja ocupada). Ataca e pode tomar peças adversárias sempre em diagonal — para a direita ou para a esquerda. Ao alcançar a 8.^a casa, na última fileira (isto é, a primeira fileira do campo adversário), pode transformar-se em qualquer peça mais forte, exceto o rei. Normalmente o peão é transformado em dama.

O rei se desloca em todas as direções, mas somente uma casa por vez. A dama movi-

(Veja a movimentação das peças nos quadros da página 42)





menta-se em todas as direções, mas não como o rei: alcança qualquer ponto do tabuleiro, caso não haja outra peça que barre seu caminho. Os bispos só andam em diagonal e as torres percorrem as fileiras paralelas às partes laterais do tabuleiro. Quanto aos cavalos, dão um passo como a torre (uma casa para a frente, para os lados ou para trás) e outro passo em diagonal (como o bispo), num mesmo movimento.

Os cavalos são as únicas peças que podem "pular" outras. Se o pulo do cavalo cair numa casa ocupada por uma

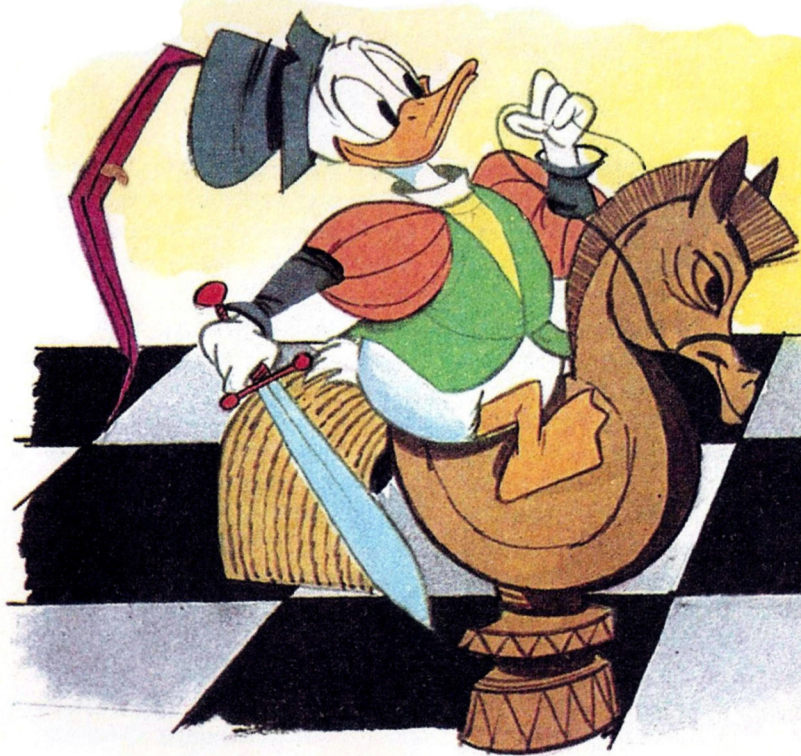
peça adversária, ele a toma. Toda peça tomada é retirada do tabuleiro, colocando-se na mesma casa a peça tomadora. É claro que a dama é a peça mais forte do jogo, dada a sua capacidade de deslocamento em todos os sentidos.

O objetivo final dos jogadores é dar *mate* ao rei adversário. Um rei diretamente atacado por qualquer peça adversária está em *xequê*. O rei deverá, então, abrigar-se do ataque ou ser protegido por seus "súditos". Se não tiver para onde fugir nem como ser protegido, o rei estará irremediavelmente per-

dido: será *xeque-mate*, e as forças adversárias terão ganho a partida.

Entretanto, nem todas as partidas de xadrez acabam assim. É comum ocorrer empate. Isso acontece quando: 1) um dos jogadores ficar totalmente impedido de movimentar qualquer peça, na sua vez de jogar, sem que seu rei esteja em xeque; 2) repetir-se por três vezes (consecutivas ou não) a mesma posição das peças

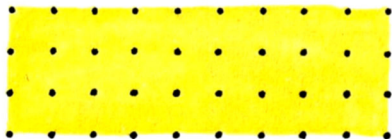
no tabuleiro; 3) forem jogados 50 lances de cada lado sem que se mova um peão ou se tome uma peça; 4) restarem no tabuleiro apenas as seguintes peças: rei contra rei; rei contra rei e cavalo; rei contra rei e bispo; rei contra rei e dois cavalos (mate possível, mas não teoricamente forçável); 5) houver comum acordo entre as partes, ao se convencerem ambos de que não há como forçar a vitória.



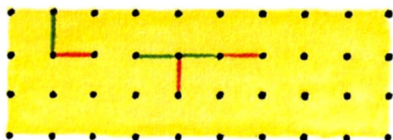
JOGUINHO DO GASTÃO

JOGO DOS PONTINHOS

Podem jogar duas ou três pessoas. Desenhe num papel vários pontinhos, até preencher a folha, assim:

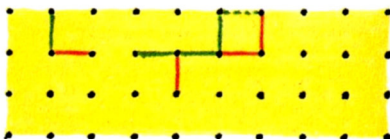


Só vale ligar dois pontinhos de cada vez. O objetivo do jogo é cada um formar o maior número possível de quadradinhos. Assim, cada traço que você



pois seu parceiro poderá atrapalhar seu jogo, não permitindo que você feche um quadrado. Exemplo: se você traçar o terceiro lado de um quadrado, dará chance ao jogador seguinte de fechar o quadrado e marcar um ponto.

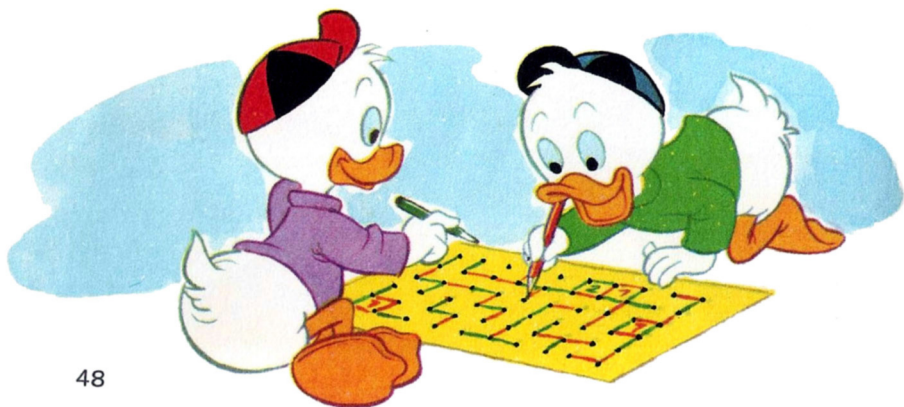
Os jogadores, cada um por sua vez, traçam uma linha de um ponto a outro, em sentido vertical ou horizontal, assim:



marcar no papel servirá para formar um quadrado. Por isso você deverá prestar atenção,



É permitido formar novos quadrados aproveitando um ou mais lados dos quadrados já formados; só não é permitido traçar sobre traço já existente. O jogo termina quando todos os pontinhos estiverem unidos. Então se contam os quadrados e será vencedor quem tiver o maior número.



INVENTOS & INVENTORES



CÉLULA FOTOELÉTRICA

Você já passou por uma dessas portas que se abrem sozinhas, sem ser preciso tocar nelas? O "segredo" do seu funcionamento chama-se **célula fotoelétrica**.

O cientista alemão Heinrich Hertz (1857-1894) descobriu, em 1887, que a luz podia "extrair" elétrons (partículas subatômicas carregadas de eletricidade

negativa) ao incidir sobre certas substâncias. Dessa forma, a energia luminosa podia ser convertida em energia elétrica.

Em 1888, o físico alemão Hallwachs verificou que um eletroscópio (instrumento para acusar a presença de eletricidade) ficava eletricamente carregado quando suas folhas eram atingidas por raios

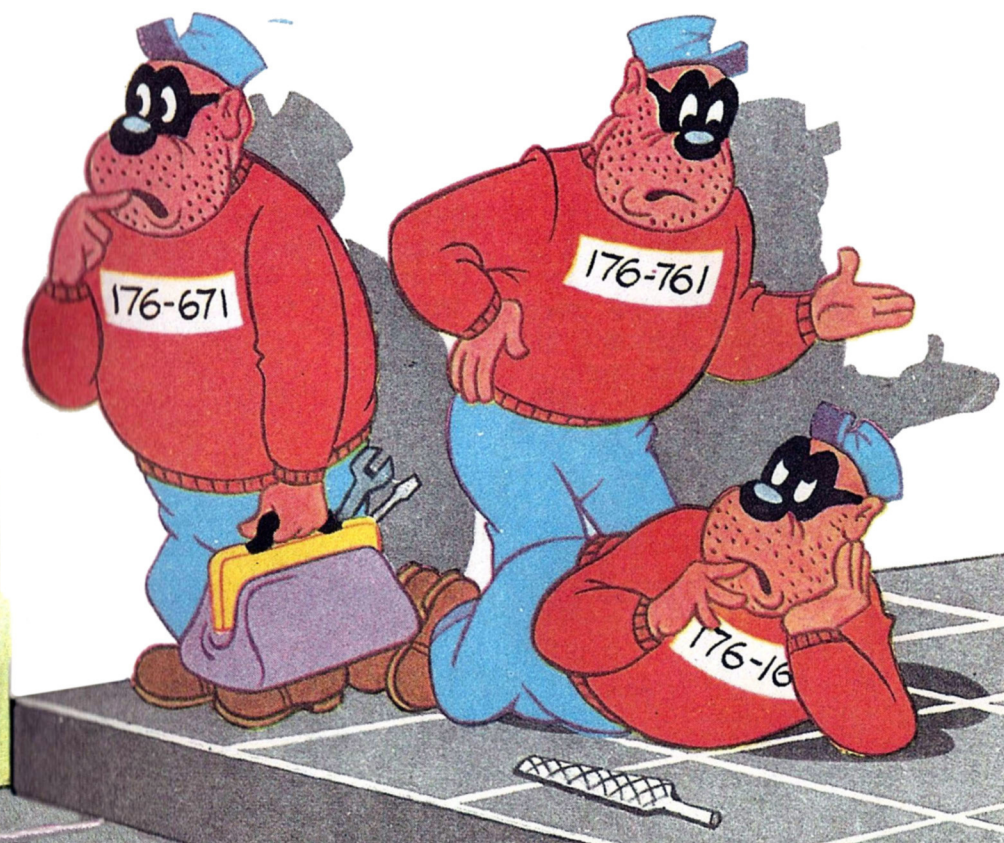
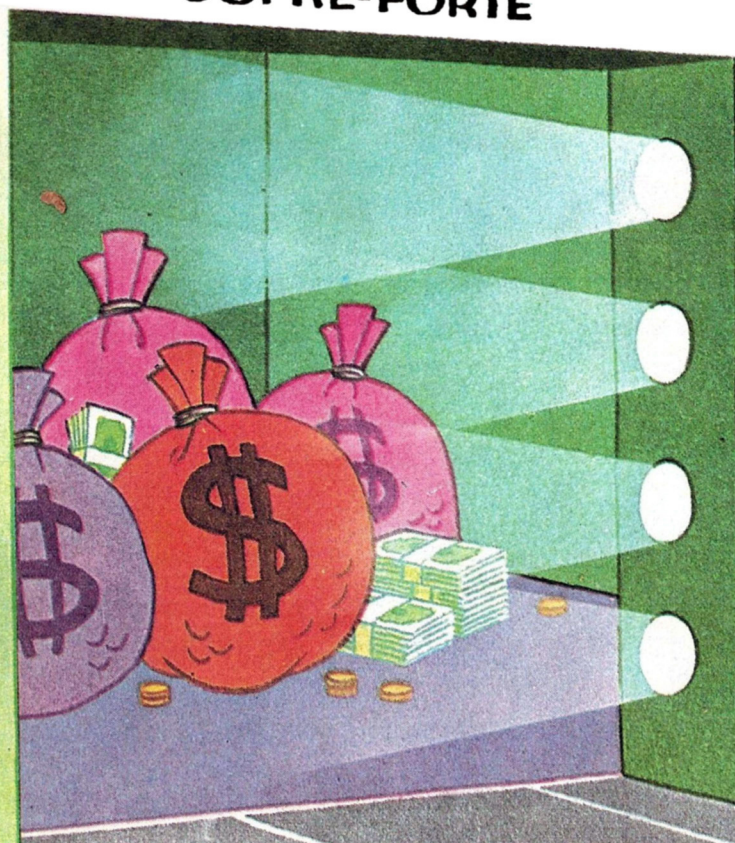
ultravioleta. Daí construiu um aparelho que, atingido pela luz, produz corrente elétrica.

A célula fotoelétrica é constituída por um eletrodo metálico coberto de uma substância que emite elétrons quando iluminada. Os elétrons são recolhidos por outro eletrodo, formado por uma retícula metálica, dando origem a uma corrente elétrica. A corrente só se interrompe quando alguma coisa se inter-

põe entre a luz e a célula fotoelétrica.

De construção fácil e econômica, a célula fotoelétrica tornou-se elemento importante nesta era tecnológica. Acima de tudo, é uma grande "sentinela": paralisa máquinas quando o operador se aproxima de peças perigosas, controla a segurança de instalações de aquecimento central a óleo diesel e tem muitas outras funções protetoras.

COFRE-FORTE



O QUE É "KNOW-HOW"

Huguinho estava querendo construir um telescópio e pediu ajuda ao tio Donald. O pato ficou vermelho, gaguejou, deu um risinho sem graça e por fim disse:

— Olhe, pensando bem, é melhor você consultar o Professor Pardal. Ele é que tem **know-how** pra isso.

KNOW-HOW?
QUE BICHO É ESSE?



Aí o Donald ficou todo satisfeito, isso ele sabia e podia explicar:

— **Know-how** é uma expressão inglesa: pronuncia-se **nôu-hau**, com **h** aspirado. Significa **saber como**: o conhecimento de alguém sobre a técnica de **como fazer** determinada coisa. Por exemplo: Tio Patinhas quer montar uma fábrica de automóveis na África, mas descobre que no lugar que escolheu não existem técnicos no assunto. Então ele seleciona um grupo de engenheiros, técnicos e mecânicos que entendem de fabricação de carros e os contrata para irem trabalhar lá. Esse pessoal representa o **know-how**, ou seja, o **conhecimento técnico** de que ele precisa pra montar a indústria.

RODA, RODA, RODA...

Os historiadores, cientistas, antropólogos — e todo mundo que estuda o desenvolvimento da raça humana — concordam num ponto: o fato que mais contribuiu para o progresso da civilização foi a invenção e o aperfeiçoamento da roda.

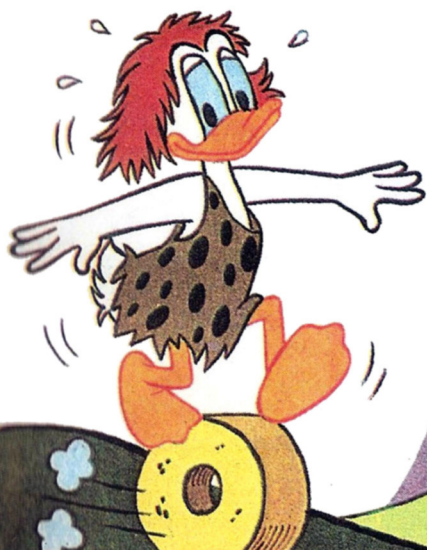
Não se sabe exatamente quem inventou a roda, nem quando, nem como. Provavelmente a idéia inicial veio por obra do acaso. O homem primitivo pode ter usado um tronco roliço para ajudar a mover alguma coisa. Ou, simplesmente, algum troglodita pode ter escorregado numa pedra roliça e percebido que ela servia para **deslizar**.

Na verdade, qualquer dessas coisas pode ter acontecido, pois muitos in-

ventos nasceram assim: por acaso. O fato é que a roda surgiu há muitos milênios, quando ainda nem existiam documentos para registrar acontecimentos históricos. Sabe-se apenas que a roda já era usada na Europa Central e no Cáucaso por volta de 3 500 anos antes de Cristo.

Sem a invenção da roda, é bem provável que **ainda** estivéssemos naqueles tempos primitivos. Sem ela, é quase impossível imaginar qualquer carro ou máquina. Só para você ter uma idéia: pense em qualquer invento moderno: avião, relógio, bicicleta, locomotiva, motor... a roda está em todos!

Por outro lado, a invenção da roda merece admiração porque não existia, para ela, nenhum modelo na natureza. Dessa vez o homem não se serviu de

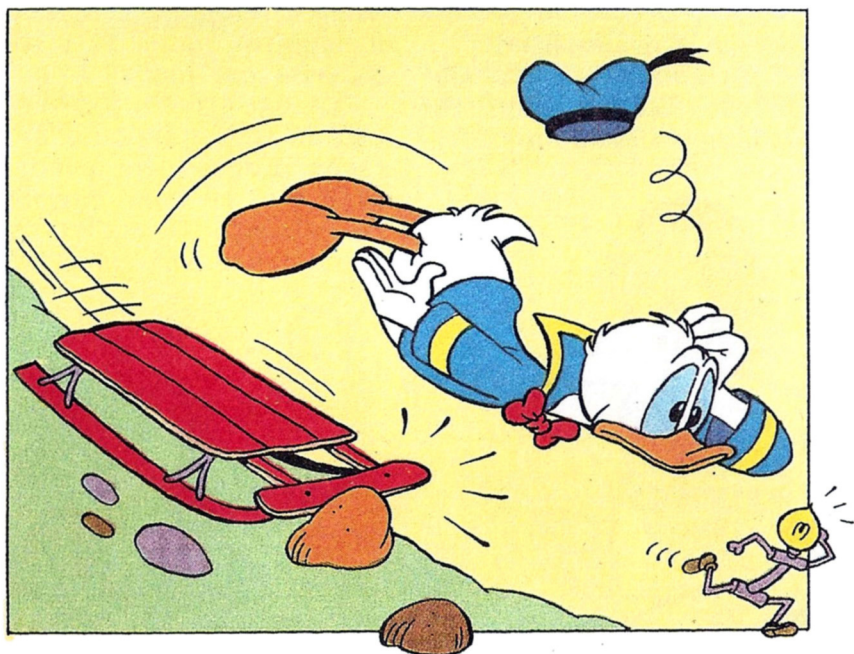


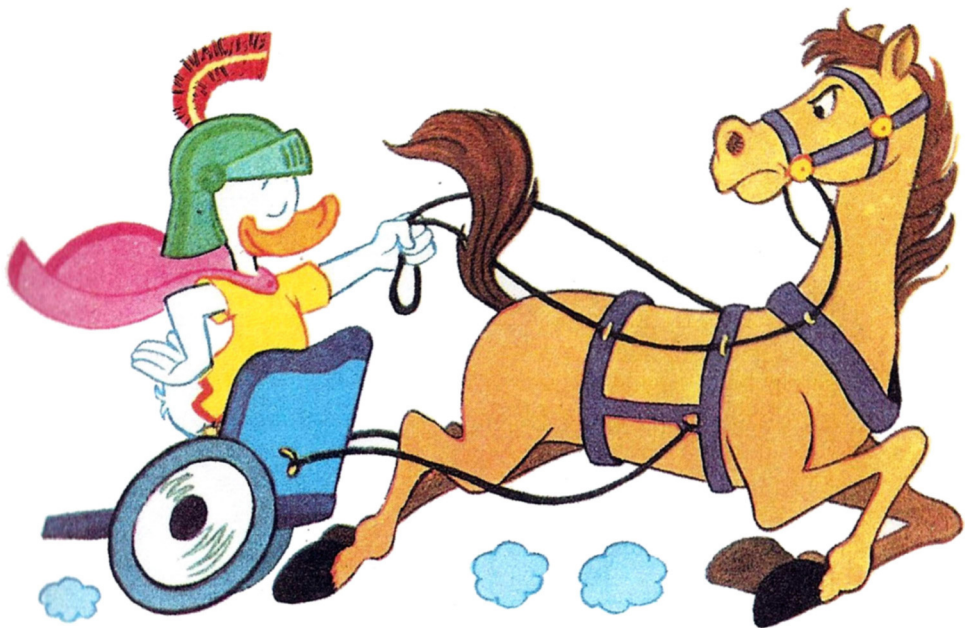
nada que já existisse: criou algo original. Antes arrastavam-se pesadas cargas sobre uma espécie de trenó, ou sobre paus roliços. A idéia genial consistiu em substituir os paus roliços por um eixo fixo, em cujas extremidades se colocaram discos de madeira — a roda.

— Um momento! — (é o Pato Donald falando). — Tem uma coisa que não precisa absolutamente de rodas: o trenó! Com ele eu deslizo tran-qüi-la-mente pela neve, sem problemas!

E, para provar o que dizia, Donald fez isso mes-

mo: saiu deslizando com seu trenó por uma encosta coberta de neve. Tudo ia muito bem até que, no finzinho, surgiu uma pedra no meio do caminho. O deslizante trenó de Donald deu **aquela** batida, e lá se foi o pato para o ar. Perceberam? Se o trenó de Donald tivesse rodas, isso não teria acontecido: as rodas teriam passado **por cima** da pedra e pronto! Essa é, justamente, uma das grandes vantagens que a roda trouxe: sendo redonda, ela evita os choques com pequenos obstáculos, passando por cima deles.





As antigas rodas de madeira, entretanto, eram logo desgastadas pelo atrito com as pedras e obstáculos dos caminhos. Mas um dia o homem aprendeu a usar o metal; logo as rodas ganharam uma "sola" de ferro que as tornaria mais resistentes.

Os egípcios, depois os gregos, depois os romanos foram aperfeiçoando a roda. Carroças, bigas romanas — o uso da roda se ampliava e logo era usada nos primitivos instrumentos: rocas de fiar (uma roda movida a pedal ajudava a tecer panos); roldanas para apanhar água de poço; rodas nos moinhos de água; rodas de pedra para afiar facas e machados.

A roda entrou, por fim, em todas as máquinas importantes da civilização moderna: as grandes rodas metálicas das locomotivas, os pneumáticos das bicicletas, dos carros, dos aviões. Toda a estrutura do relógio, por exemplo, é baseada na roda. Para percorrer a mesma distância, uma roda grande leva mais tempo para dar uma volta completa do que uma roda pequena, certo? Por isso, uma roda grande engrenada (através de "dentes") numa roda menor faz a menor andar mais rápido: enquanto a grande dá uma volta, a pequena pode dar duas ou mais. Assim se obtém a diferença entre os ponteiros das horas, minu-



tos e segundos: cada um tem uma roda girando a uma velocidade diferente.

Motores, hélices, máquinas de impressão, projetores de cinema, gravadores de fita, cérebros eletrônicos — para não falar das rodas-gigantes e tantos outros brinquedos dos parques de diversões — qua-

se não existe uma só máquina importante que não utilize a roda, de alguma forma.

Então, quando vocês fizerem seu próximo carrinho de rolemã, orgulhem-se: estarão correndo sobre um dos maiores inventos humanos — a **roda**.



INVENTOS DO PATETA

De inventor e de louco todo mundo tem um pouco. Se é verdade que quem nasceu Pateta nunca chega a Pardal, não é menos verdade que todo Pateta tem seu dia de Pardal. Por isso até mesmo o Pateta às vezes dá uma de inventor. Eis alguns dos inventos que ele fez.



Guarda-chuva sem pano para dias de bom tempo.



Xícara de duas asas: serve tanto para pessoas destras como para pessoas canhotas.



Relógio sem ponteiro para quem não tem horário.



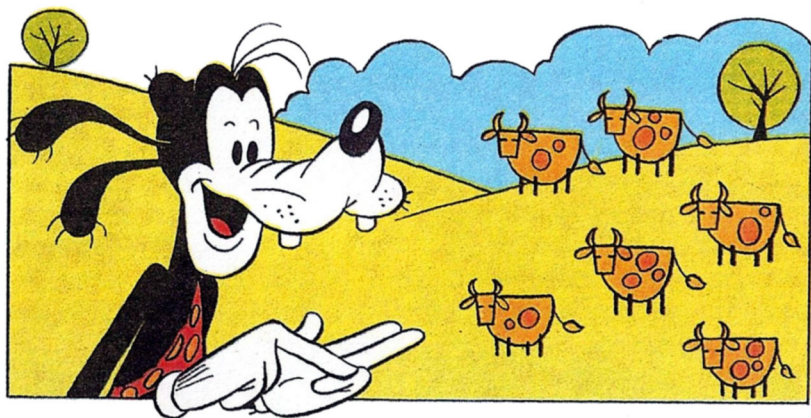
Pó infalível para matar pulgas: é só pegar a pulga e jogar-lhe o pó na boca (da pulga, é claro).



Naftalina sintética para matar baratas: só requer boa pontaria da pessoa.



NÚMEROS: A INVENÇÃO NÚMERO 1



A noção de número, isto é, de **quantidade**, já existia no homem primitivo. À medida que o homem evoluía, seu raciocínio matemático ia-se tornando cada vez mais completo e complexo. Experiências demonstraram que a noção de número existe até mesmo entre algumas espécies de animais. Mas o homem criou a operação de **contar**, e foi esta invenção uma das bases fundamentais de todas as demais invenções que surgiram ao longo dos séculos.

Os dez dedos de nossas mãos estão intimamente ligados ao ato de contar. Desde o início da civilização egípcia estabelecia-se um sistema de numeração decimal. Este sistema não tinha um sinal especial para o zero. No entanto, às

vezes deixavam um espaço vazio em seu lugar (onde hoje colocaríamos o zero).

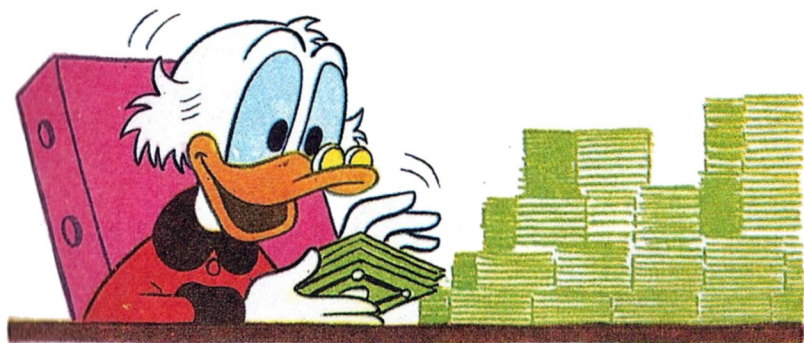
A numeração dos babilônios usava apenas dois símbolos: um representando as unidades e outro as dezenas. Além de conhecerem a base decimal, também utilizavam um sistema de base sexagesimal. A influência deste sistema ficou até hoje, na divisão da hora (60 minutos) e do minuto (60 segundos).

O sistema numérico dos gregos empregava as nove primeiras letras do alfabeto para os números de 1 a 9. As nove letras seguintes eram usadas para os números de 10 a 90, e mais nove letras para os números de 100 a 900, num total de 27 símbolos. Este montão de sinais era justamente devido à falta do zero: isso

exigia o desdobramento dos símbolos numéricos.

Os números que hoje usamos são as letras iniciais, um pouco transformadas, dos antigos algarismos dos hindus. Somente por volta do ano 1000 é que o zero e os atuais símbolos numéricos foram levados à Europa pelos árabes, e por isso são chamados algarismos arábicos. O zero

era chamado **sifr** pelos árabes, e daí veio a palavra **cifra**, que em português significa **zero** e **algarismos** em geral. O zero viria simplificar definitivamente as operações de cálculo. E a própria palavra **cálculo** tem uma origem curiosa: vem do latim **calculus** (pedra), ou seja, as pedras que os antigos empilhavam para contar ovelhas e soldados.



NOMES DE NÚMEROS EM 3 IDIOMAS DA ANTIGUIDADE E 4 IDIOMAS DA ATUALIDADE:

N.º	Sânscrito	Grego arcaico	Latim	Alemão	Inglês	Francês	Russo
1	eka	en	unus	eins	one	un	odyn
2	dva	duo	duo	zwei	two	deux	dva
3	tri	tri	tres	drei	three	trois	tri
4	catur	tetra	quatuor	vier	four	quatre	chetyre
5	panca	pente	quinque	fünf	five	cinq	piat
6	sas	hex	sex	sechs	six	six	chest
7	sapta	hepta	septem	sieben	seven	sept	sem
8	asta	octo	octo	acht	eight	huit	vosem
9	nava	ennea	novem	neun	nine	neuf	devlat
10	daca	deca	decem	zehn	ten	dix	deslat
100	cata	hecaton	centum	hundert	hundred	cent	sto
1 000	sehastre	xilia	mille	tausend	thousand	mille	tysiatsa

AS RÉPLICAS

Patacôncio estava danado da vida porque, mais uma vez, a Vovó Donald se negara a vender-lhe seu velho carrinho. O quaquilionário tinha todos os carros mais modernos, mais aerodinâmicos e mais caros e não podia ter um simples carrinho do século passado, rodando ainda com o motor e a carroçaria originais.

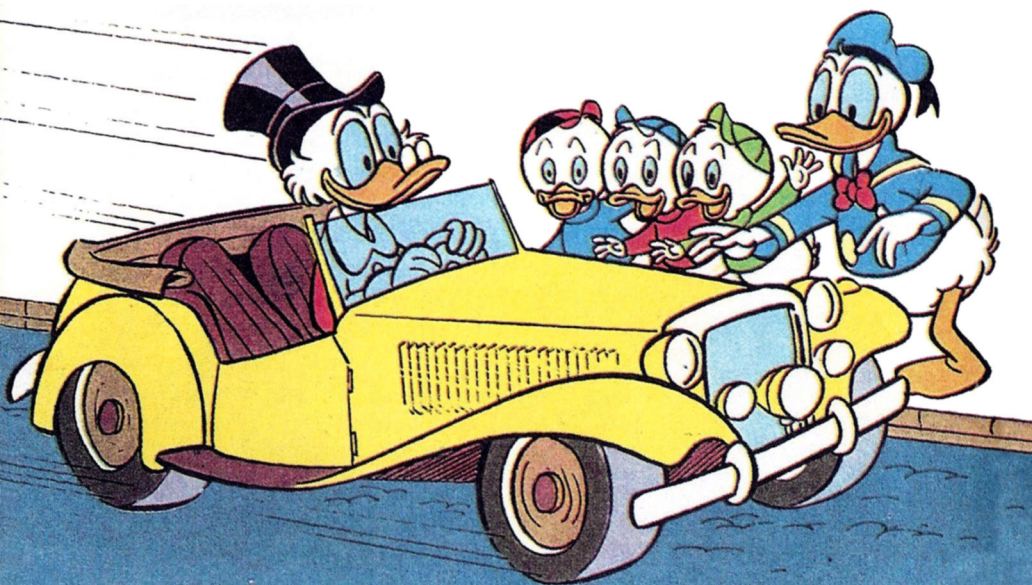
A verdade é que as linhas daqueles velhos modelos deixaram muitas saudades.

Uma das primeiras réplicas foi feita pela Rolls Royce, já em 1930. Ela

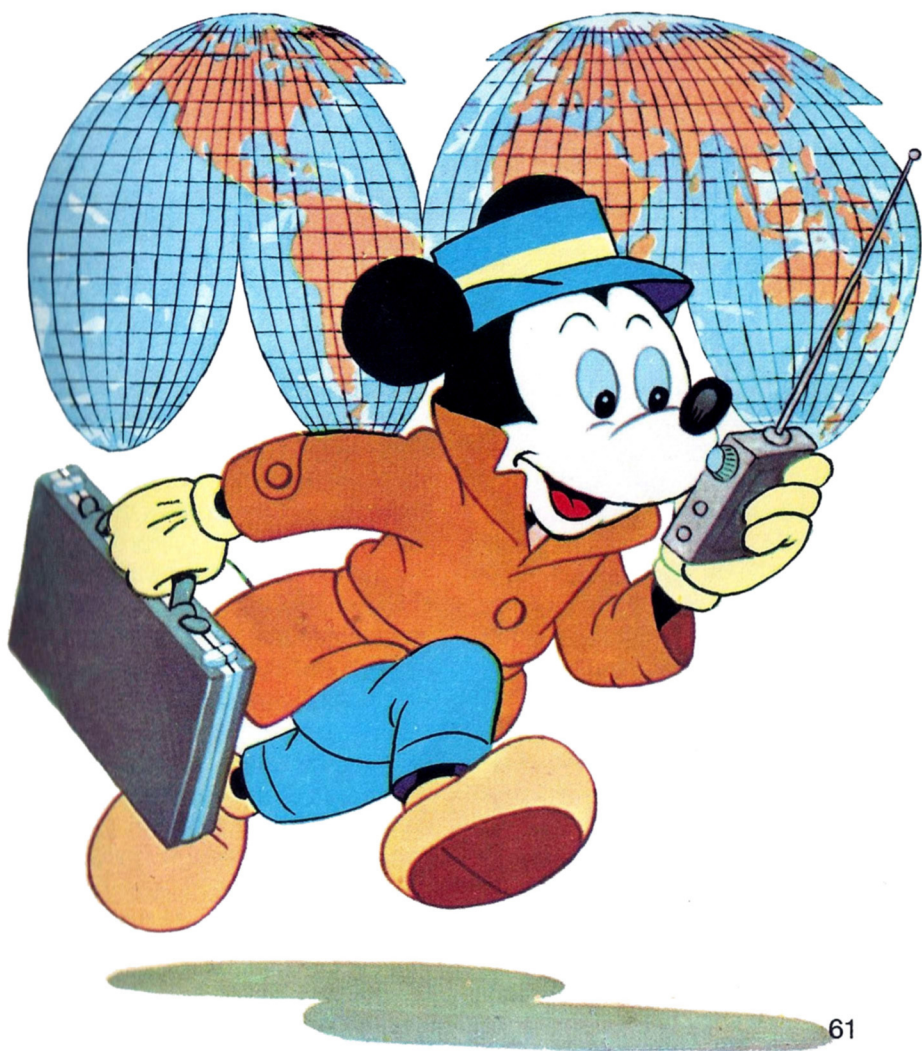
montou uma réplica do Picadilly Roadster, um carro muito antigo, sobre um chassi mais moderno, em sua fábrica de Springfield, em Massachusetts (EUA).

Atualmente, há fábricas que se especializaram na fabricação de carroçarias antigas, em tudo semelhantes às originais, montando-as sobre chassi e motor modernos.

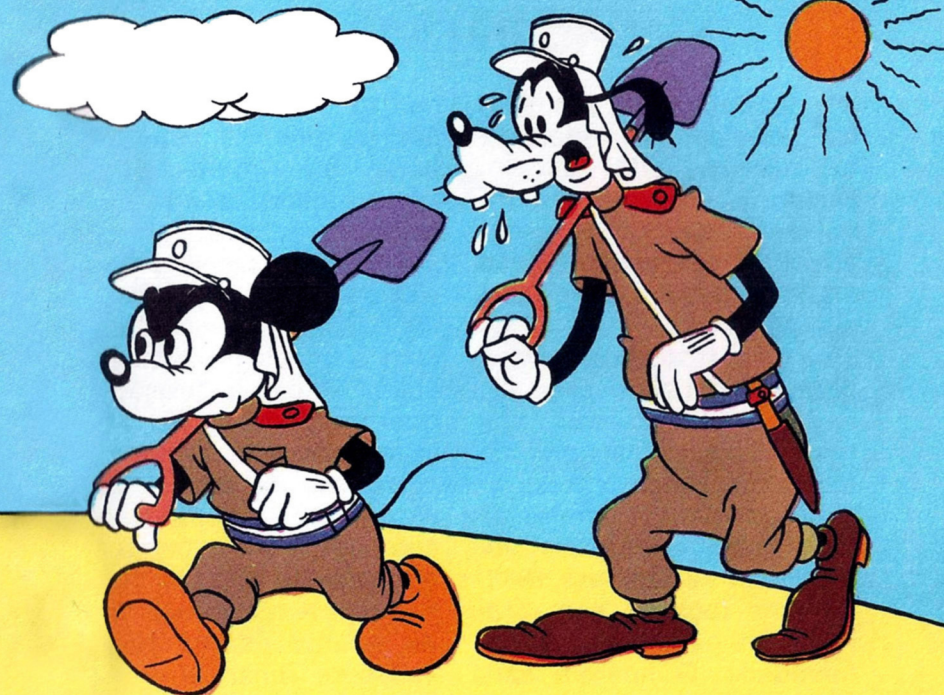
No Brasil já se fizeram réplicas do Bugatti 1927, do Alfa Romeo 1931 e do MG 1952 (com o nome de MP Lafer), todos com mecânica Volkswagen.



AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES



A LEGIÃO ESTRANGEIRA



No século passado, quem gostava de emoções fortes e de uma boa briga tinha um endereço certo: a **Legião Estrangeira**. Criada em 1831 pelo rei Luís Filipe, era uma formação do exército francês. Sua missão: proteger os interesses do império colonial da França.

Os voluntários vinham de todas as partes do mundo. Ao inscrever-se podiam manter em segredo o nome e sua nacionalidade. Devido a isso, boa parte dos legionários era composta de aventureiros que eram pagos para lutar. Uns

lutavam para viver; outros, para fugir de seu passado. Qualquer que fosse o motivo, entre eles havia uma fraternidade sem limites. Assim que entravam para a Legião, o passado de cada um era esquecido. Recebiam salário e serviam por cinco anos. Esse período podia ser renovado e então o legionário era promovido a cabo. Após dez anos passava a sargento e depois a oficial. Poucos, entretanto, chegaram ao oficialato. Seu lema era "Honra e Fidelidade" e usavam quepes brancos e dragonas de cores verde e

vermelha. A Legião tinha regimentos de infantaria, cavalaria e depois passou a ter também pára-quedistas.

Em 1843 começou a ser construído seu quartel-general na Argélia, num vale deserto ao sul de Oran. Em dez anos esse posto militar virou uma cidade fortificada, que preparava os recrutas para as lutas nos diferentes pontos do império colonial francês.

Entre outras lutas, a Legião participou da guerra da Criméia (1855), da campanha da Itália (1859) e da Independência do México.

Em 30 de abril de 1863 três oficiais e 62 legionários resistiram contra 2 000 soldados mexicanos numa fazenda chamada Camerone. Um a um, cada legionário tombou morto. A partir de então, "faire Camerone" passou a significar "resistir até o fim", na gíria dos legionários.

No dia 30 de abril de 1967, a bandeira tricolor foi hasteada pela última vez e a Legião Estrangeira deixou definitivamente o Saara, encerrando um apaixonante capítulo do livro da aventura.

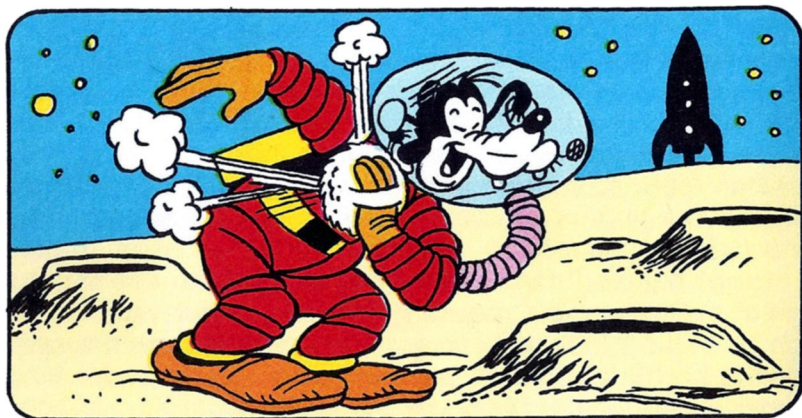
A CONQUISTA DA LUA

Os astronautas são, sem dúvida, os maiores aventureiros do século. Desde a viagem pioneira do soviético Yuri Gagarin, em 1961, dezenas desses super-homens, em vôos cheios de riscos — inclusive o de ficarem perdidos para sempre no espaço —, fizeram sensacionais viagens, vendo a Terra de uma distância nunca antes alcançada pelo homem. O desembarque de dois astronautas na Lua, em 1969, foi uma façanha sem precedentes na história da humanidade. O homem saía pela primeira vez de seu mundo para explorar um outro corpo celeste. Os astronautas americanos Neil Armstrong e Edwin Aldrin, conduzidos pela cosmonave Apolo 11, foram os pri-

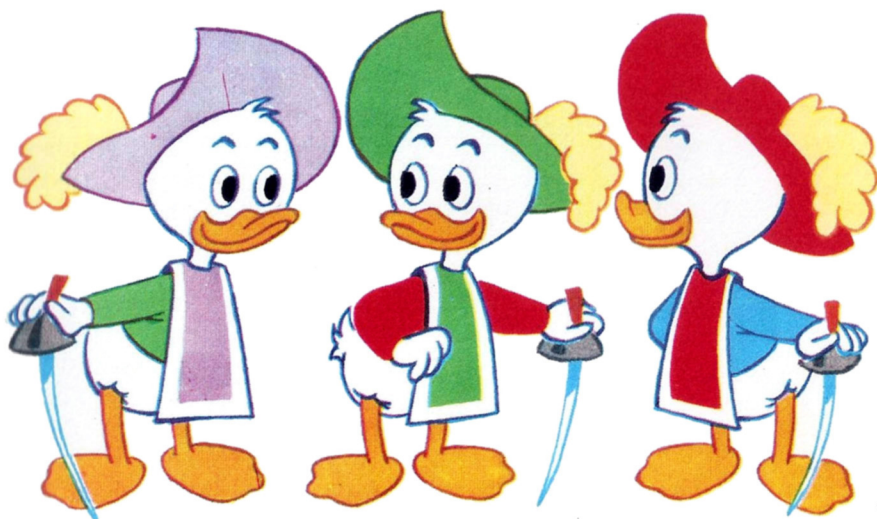
meiros seres humanos a pôr os pés na superfície lunar, que Armstrong descreveu como sendo “fina como um talco, que se agarra à sola e aos lados das botas como pó de carvão”. Aldrin empolgou-se com a pouca gravidade da Lua: “Mudar a direção do meu corpo é muito fácil, muito natural”.

No vôo da Apolo 16, o astronauta Duke teve dificuldades para enxergar o que ocorria em seu redor. É que ele derramou suco de laranja dentro do seu capacete lunar, e o suco fluía em torno de seu rosto!...

O programa Apolo (desembarque do homem na Lua) foi encerrado em dezembro de 1972 com a tranquila viagem da Apolo 17.



OS TRÊS MOSQUETEIROS



Os Três Mosqueteiros" (que acabaram sendo quatro) é o mais famoso romance de "capa e espada". Assim são chamadas as aventuras dos tempos em que a moda era usar capa e a arma era a espada. O mais famoso escritor do gênero foi o francês Alexandre Dumas que em 1844 publicou "Os Três Mosqueteiros".

A história começa em 1625, quando o rei de França era Luís XIII e o cardeal Richelieu o político mais importante. **D'Artagnan**, jovem fidalgo, vai a Paris, ambicionando tornar-se mosqueteiro, ou seja, mem-

bro da guarda do rei. (Os mosqueteiros usavam **mosquetes**, antiga arma de fogo mais pesada que a espingarda, daí o nome.)

Ali ele conhece os **três mosqueteiros**, com quem forma um quarteto inseparável. O gigantesco **Porthos** é falador; **Athos** é melancólico; **Aramis** é o cérebro do grupo. Os quatro têm como lema "Um por todos, todos por um", e juntos conseguem salvar a honra da rainha Ana da Áustria contra as maquinções de Richelieu.

Ao fim de muitas aventuras, Porthos casa-se com uma rica mulher, Aramis

torna-se padre e Athos continua mosqueteiro, ao lado de D'Artagnan. As aventuras destes quatro simpáti-

cos valentes continuaram em dois romances: "Vinte Anos Depois" e "O Visconde de Bragelonne".

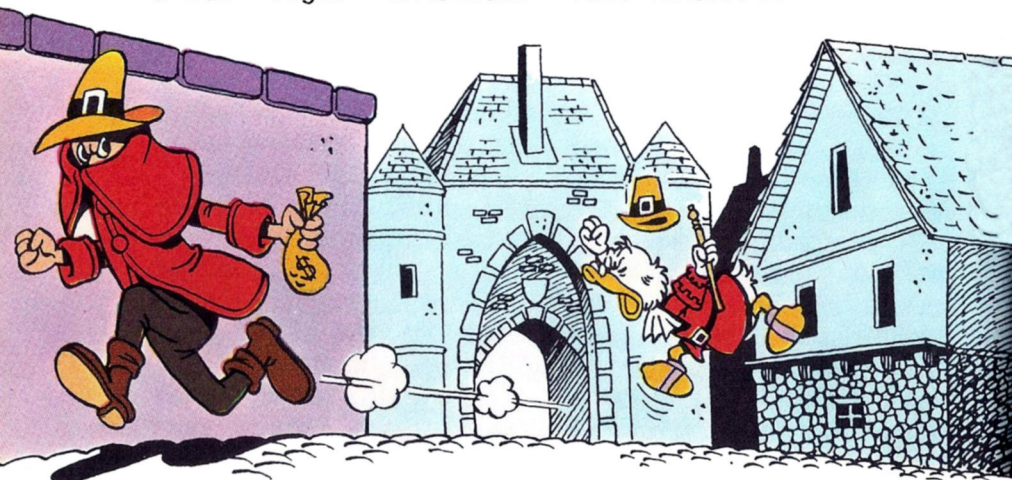
ROCAMBOLE: DE BANDIDO A HERÓI

Vocês já ouviram falar em **Rocambole**, não é? Mas não falamos do doce em que vocês talvez estejam pensando. Rocambole é um personagem criado e publicado pelo escritor francês Ponson du Terrail entre 1850 e 1870. Era um aventureiro ousado, gaioato e esperto, e não um sujeito enrolado como poderia parecer pelo nome.

Rocambole era um garoto pobre e órfão, criado nas ruas de Paris. Revoltado contra a sociedade, cresceu no caminho do mal, praticando toda sorte de crimes e empreendendo fugas arriscadas

e incríveis. Depois de fazer "misérias", um dia cai nas malhas da polícia, é condenado à prisão com trabalhos forçados. Mas uma de suas vítimas tem para com ele um gesto de piedade, e Rocambole converte-se inesperadamente. Ao sair da prisão, é outro homem. Passa a utilizar sua astúcia, experiência e ousadia em defesa dos bons e dos injustiçados, tornando-se um "mocinho".

As façanhas deste aventureiro deram origem ao termo **rocambolesco**, que significa algo "cheio de lances imprevistos; de enredo fantástico".



GULLIVER

Um dos livros de aventuras mais queridos pelas crianças é "As Viagens de Gulliver", do inglês Jonathan Swift (1667-1745). No entanto, ao escrevê-lo, em 1726, o escritor quis fazer um livro para adultos, satirizando os costumes de sua época e a humanidade em geral.

Lemuel Gulliver era um pacato médico que adorava viajar. Assim, ele vai ser cirurgião num navio. Um dia, naufraga e consegue salvar-se nadando para terra. Exausto, adormece e, ao acordar, está todo amarradinho. Vê, então, espantado, homenzinhos de meio palmo falando-lhe

numa língua estranha. Gulliver estava em Liliput, uma terra de microanõezinhos!...

Levado ao rei, Gulliver descobre que Liliput está em guerra contra Blefuscu. Motivo da guerra: divergência sobre a maneira certa de... quebrar ovos! (É uma crítica à humanidade **muito atual**: mostra como os homens fazem guerra por motivos tolos, muitas vezes...)

Depois, Gulliver vai parar em Brobdingnag, uma terra de gigantes, onde será a sua vez de se sentir pequenininho. Suas aventuras prosseguem em outras terras estranhas, onde o autor, Swift, vai sempre ridicularizando os defeitos humanos, como a vaidade, a ambição, a mesquinharia. Enfim, é um livro para adultos... que as crianças adoram!



CUIDADO: ELES FALSIFICAM TUDO

Quando se fala em falsificação, a gente logo pensa nos fabricantes de dinheiro falso; mas há muitos tipos de falsificação. Tudo que vale ou representa dinheiro pode ser falsificado: cheques; objetos de arte, como quadros de pintores famosos; objetos valiosos, como jóias e até mesmo os famosos violinos Stradivarius, são usados pelos espertalhões para iludir a boa fé alheia. No entanto, a falsificação mais comum é mesmo a do dinheiro. Apesar das penas rigorosas, ela só não é mais difundida porque é

necessário grande habilidade e "know-how" (conhecimentos especializados). Um falsário que faz cédulas de dinheiro quase perfeitas pode ser considerado um artista, tanto pelo desenho da chapa como pela impressão.

Felizmente, as falsificações mais comuns são grosseiras e de fácil reconhecimento. Por exemplo, a colagem — processo usado para alterar um algarismo da nota, aumentando-lhe o valor.

Mais um conto-do-vigário que falsificação é a venda da "guitarra" (má-

quina de fazer dinheiro). Embora um pouco fora de moda, o "conto da guitarra" ainda faz algumas vítimas. Nesse caso, o comprador, que se julgava muito esperto (imagine fazer dinheiro em casa!), vendo que foi enganado, se procurar a polícia poderá ser preso... pois ele também tencionava ser falsário.

No caso da adulteração de cheques, existem vários meios de prevenção. Por exemplo, a mudança da grafia de certas quantias. Escreve-se **hum** para evitar a alteração de **um** para **cem**; **treis**, para evitar a alteração para **treze**; **doiz**, para evitar a alteração para **dezoito** etc.

Além das falsificações mencionadas, é também muito usada a de documentos de identidade. Seja para escapar da polícia (no caso de um criminoso qualquer), seja nos casos de espionagem. Assim, todos os serviços de espionagem possuem um departamento de falsificações e reproduções, com engenheiros químicos, tipógrafos e gravadores. As falsificações têm por fim assegurar a cobertura dos agentes destacados para o estrangeiro. Um passaporte falso tem que ser perfeito. A nacionalidade atribuída ao agente é escolhida tendo em vista as línguas que ele fala.



AS MAIS FAMOSAS ESPIÃS DA HISTÓRIA

A primeira espia aparece na Bíblia: Dalila foi subornada pelos filisteus para trair seu namorado, o grandalhão Sansão.

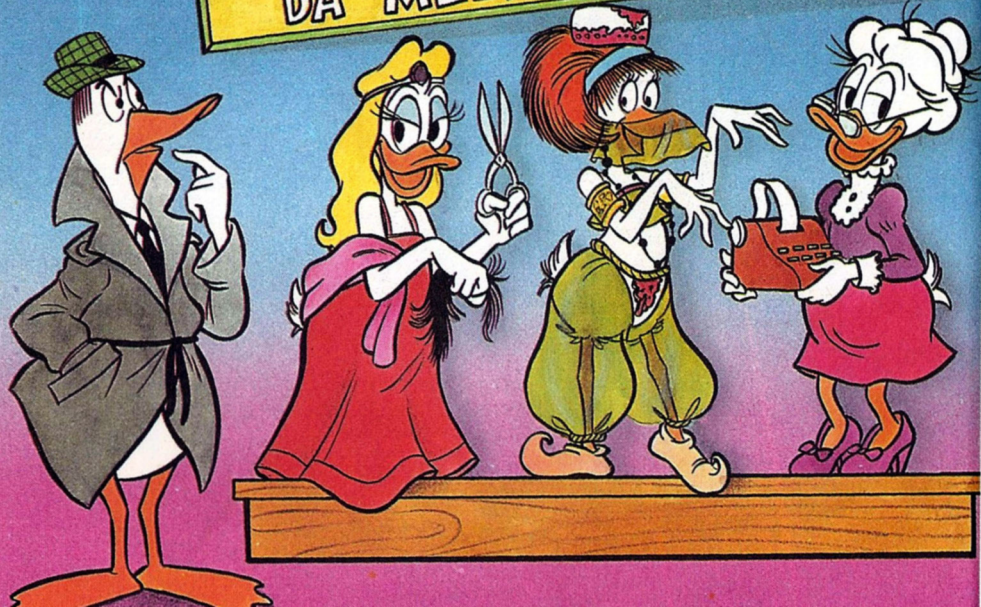
Mas não foi Dalila que ficou na história como espia famosa: isso aconteceria muitos séculos depois com outra linda mulher, durante a 1.ª Grande Guerra (1914-1918). O nome que ela adotou, fascinante e estranho, foi *Mata Hari*. Na verdade chamava-se Margaretha Zelle, nascera na Holanda em 1876 e era bailarina.

Ao estourar a guerra, foi contratada pelos alemães

para espionar os franceses, tornando-se a Agente H-21. Descoberta, foi fuzilada em 1917, sem revelar aos alemães grandes segredos, pois era péssima espia. Mas, sua grande beleza transformou-a em lenda e ainda hoje seu nome é símbolo da mulher-espia.

No entanto, não tão bela mas muito mais competente foi *Cintia*, codinome da americana Amy Elizabeth Thorpe, nascida em 1910 e falecida em 1963. Ajudou os aliados contra os nazistas ao descobrir a máquina dos códigos militares do inimigo, além de outras façanhas.

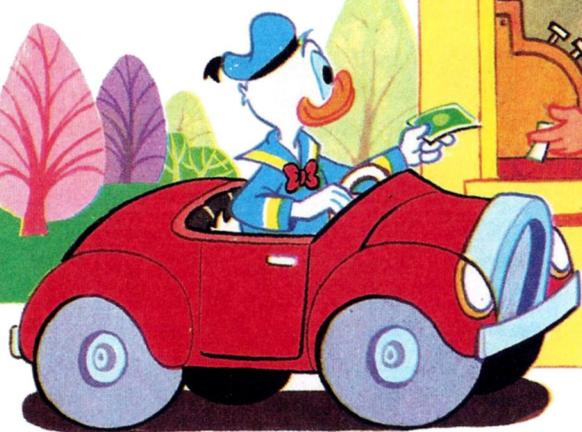
CONCURSO PARA ESCOLHA
DA MELHOR ESPIÃ



O DINHEIRO DA MESADA



O PEDÁGIO



Pedágio é um tributo cobrado pela passagem de pessoas, animais e veículos em estradas, pontes, túneis etc., com a finalidade de arrecadar fundos para amortizar as despesas de construção dos mesmos e custear os serviços de conservação.

Foi primeiramente introduzido na Grécia e em Roma. Na Idade Média os reis o exigiram e concederam como fonte de renda para diferentes entidades. Multiplicou-se durante o feudalismo e os senhores feudais cobravam taxas nos caminhos que cortavam seus domínios. No século XIII se regulamentou em certos países, como a França, onde se exi-

giu, para ser estabelecido, o consentimento do rei, devendo o concessionário assegurar a boa conservação dos caminhos e responder pelos crimes cometidos nos mesmos.

Adam Smith, em seu livro "A Riqueza das Nações", defende os pedágios, afirmando que constituem o único meio equitativo de se fazer com que cada um participe dos gastos de construção e conservação da obra de utilidade coletiva na medida em que a use.

No Brasil, a cobrança de pedágio é bastante antiga. O primeiro foi cobrado a quem atravessava o Viaduto do Chá, em São Paulo, nos princípios do

século. Guardas postados nos dois lados do viaduto recolhiam dois vinténs por pessoa. Aberta a Via Anchieta (SP), instituiu-se

o pedágio rodoviário.

Em 1969, o presidente Costa e Silva autorizou e regulamentou o pedágio rodoviário em todo o país.

DIAMANTES E SEUS QUILATES



— **QUAC!** Que história é essa, sobrinho? Invasão assim meu escritório! — protestou Tio Patinhas, quase caindo da cadeira, quando Donald entrou correndo na sala.

— Encontraram diamante nas suas terras da Tanzânia! — explicou Donald, tomando fôlego, mostrando um telegrama.

Tio Patinhas deu um pulo de alegria, quase batendo a cabeça no teto. O telegrama dizia que, nas

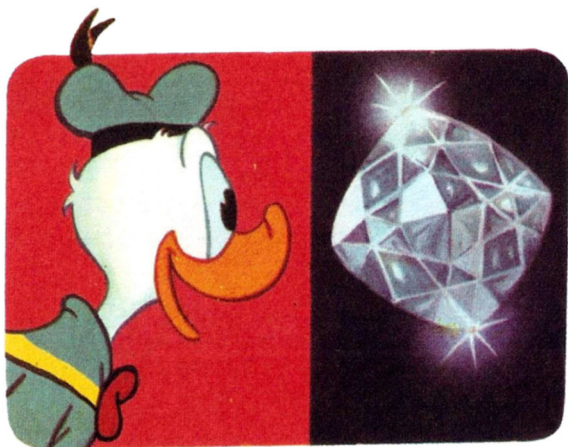
terras dele, havia sido encontrado um diamante de 380 quilates.

— Tio Patinhas — perguntou Donald — eu já ouvi falar em quilates, mas não sei bem o que vem a ser essa medida. O senhor poderia explicar?

— Falou em coisas de valor, é comigo mesmo! Mas explico durante a viagem. Arrume as malas. Temos que ir à Tanzânia imediatamente.

Pouco depois, durante a viagem, Tio Patinhas explicava:

— **Quilate** é a medida empregada para pesar pedras preciosas. Para o diamante, um pouco mais de 151 quilates correspondem a 28,35 gramas. Há outra espécie de quilate, usada para medir a pureza maior ou menor do ouro, pesando aproximadamente 7 gramas.



DIAMANTES FAMOSOS

Koh-i-nur (montanha de luz)

É o mais antigo que se conhece. Foi encontrado em 1304. Supõe-se que tenha estado incrustado no trono de ouro maciço do xá João. Pesa 186 quilates e $\frac{1}{6}$ e está hoje no castelo de Windsor, na Inglaterra.

Orloff

Foi outrora o olho de uma estátua num templo brâmane de Misore, na Índia. O príncipe Orloff comprou-o para oferecer à imperatriz Catarina II da Rússia. Seu peso: 194,75 quilates.

Excelsior

Com 941,75 quilates, foi, durante algum tempo, o maior do mundo. Dele se trabalharam 21 brilhantes.

Regente

410 quilates. Descoberto por um escravo negro na Índia, viveu muitas peripécias até ir parar nas mãos do duque de Orleans, regente da França.

Jacó

340 quilates. Irradia uma luz verde clara de beleza incomum. Pertence ao nizã da Índia e foi avaliado, em 1960, em cerca de um milhão de dólares.

Grão-Mogol

Descoberto no Hindustão em 1640, pesava 807,2 quilates, até ser dividido em várias pedras. O falecido xá da Pérsia (Irã) tinha um pedaço do Grão-Mogol original, com 280 quilates.

Cullinan

O maior diamante até hoje conhecido, foi encontrado no Transvaal (África) em 1905. Pesava 3 106 quilates. Foi adquirido pelo governo do Transvaal e oferecido ao rei Eduardo VII da Inglaterra em 1907. Foi talhado e dividido em nove grandes brilhantes e alguns menores. Os maiores, de 516 e 309 quilates, estão no cetro e na coroa dos reis da Inglaterra.

OS BRASILEIROS

Os mais belos diamantes brasileiros são três: **Estrela do Sul**, **Diamante de Dresde** e **Estrela de Minas**, com 254,5, 117,5 e 175 quilates, respectivamente, todos encontrados na região do rio Bagagem (GO); o primeiro em 1853, por uma negra que lavava roupa; o segundo em 1857 e o terceiro em 1910.

O Darci Vargas, encontrado

em 1939 em Coromandel (MG), com 460 quilates, é um dos maiores diamantes brasileiros. Também se falou no diamante **Bragança**, de 1680 quilates, que seria o maior do mundo se se confirmasse a sua história. Foi achado num rio por um camponês que o ofereceu ao rei de Portugal. Há quem julgue tratar-se de um simples topázio.

— Mas, Donald — concluiu Tio Patinhas a explicação — sem se falar no valor e sim apenas no peso, o Brasil tem um campeão mundial que

pouca gente conhece: é o **diamante negro**, que pesava 3.150 quilates e foi achado em Lençóis, na Bahia. É o maior diamante conhecido no mundo.

EXAGERO DE VESTIDO

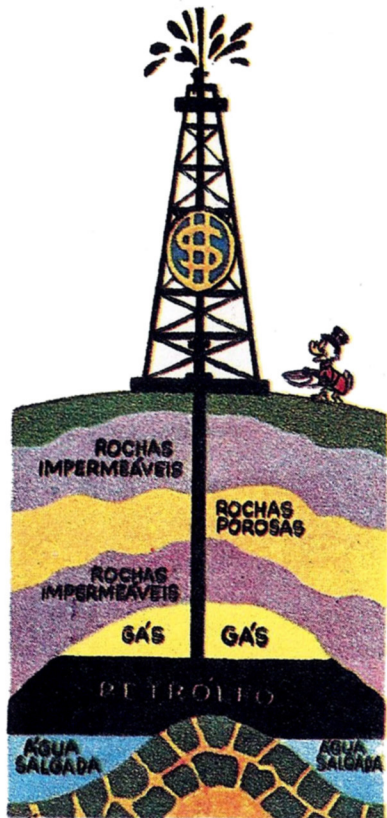


O vestido mais caro (e mais pesado) de todos os tempos foi usado por Maria de Médicis, rainha de França, por ocasião do batismo de seu filho em 14 de setembro de 1606. O mirabolante traje estava adornado com 39 000 pérolas orientais pesando mais de 20 quilos, além de 3 000 brilhantes. Em cada flor de lis bordada na saia estava incrustada uma enorme pérola em forma de pêra... Em valores de hoje, esse vestido custaria vários milhões de dólares.

O OURO NEGRO

O petróleo é uma das mais importantes riquezas da atualidade, justificando plenamente o apelido de "ouro negro". Sua utilidade e presença são marcantes na vida do homem moderno, a começar pelo combustível que aciona os automóveis, aviões, navios, locomotivas, tratores e um sem-número de máquinas. O petróleo, ou "óleo de pedra", assim chamado devido a sua acumulação nas rochas subterrâneas, é uma mistura de hidrocarbonetos sólidos, líquidos e gasosos, sendo encontrado nas bacias sedimentares que datam da era paleozóica.

A grande demanda de petróleo começou em fins do século XIX com o invento do motor a explosão. Mas, por aflorar à superfície da terra, formando às vezes lagos de asfalto e piche, o petróleo já era conhecido do homem desde épocas remotas. O historiador grego Heródoto (século V a.C.) afirma



que Nabucodonosor usou o betume na construção das muralhas da Babilônia. Dizem até que pode ter sido utilizado na calafetagem da arca de Noé.

A perfuração do primeiro poço em 1859, na Pensilvânia (EUA), por Edwin Drake, assinala o início da exploração do petróleo em escala industrial. O fato provocou uma corrida de gente para esse estado. Todos queriam encontrar o ouro negro, mas muitos voltaram sem

petróleo e sem dinheiro.

Hoje existem aparelhos que auxiliam na localização de lençóis petrolíferos. São bastante complicados, a começar pelos nomes: gravimétrico, sísmico, magnetométrico etc. Mesmo assim, eles não mostram a existência de petróleo, mas apenas a possibilidade dessa existência. Só mesmo uma sonda, perfurando o solo, poderá dar uma resposta definitiva.

Depois de extraído, o petróleo bruto é refinado (nas refinarias) para utilização, produzindo diversos derivados: gás liquefeito, gasolina, querosene, óleo diesel, óleo combus-

tível, lubrificantes, asfalto e parafina. Os subprodutos são aproveitados pela indústria petroquímica, na produção de plásticos, inseticidas, borrachas sintéticas, cosméticos, produtos farmacêuticos etc.

As reservas petrolíferas distribuídas pelo mundo, notadamente no Oriente Médio, são da ordem de 50.000.000.000 de toneladas. O maior produtor são os Estados Unidos, figurando em segundo lugar a União Soviética. Atualmente, as maiores reservas pertencem ao México, após as descobertas dos últimos anos. O comércio de petróleo é o maior do mundo.



NÓS TAMBÉM TEMOS PETRÓLEO

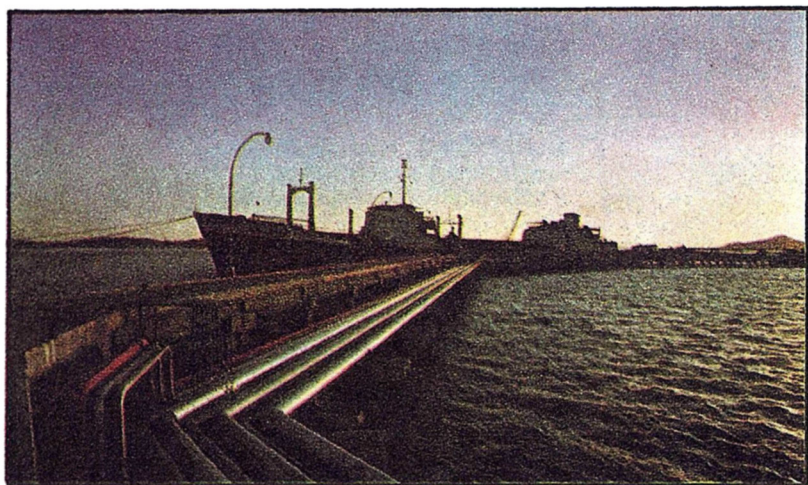


Monteiro Lobato

A história do petróleo no Brasil começa em janeiro de 1939, quando o ouro negro jorrou na Bahia. Mas é justo fazermos menção ao escritor Monteiro Lobato, muito conhecido das crianças brasileiras, que

foi um verdadeiro pioneiro do petróleo brasileiro. Num livro, ele fez o petróleo jorrar pela primeira vez no Brasil, no Sítio do Pica-pau Amarelo, em agosto de 1937. O autor da descoberta era o Visconde de Sabugosa, que foi auxiliado por Emília, uma boneca de pano. O poço pioneiro foi batizado "Caraminguá I". Formou-se a Companhia Donabentense de Petróleo, virtual mãe da Petrobrás.

Monteiro Lobato teve o mérito de despertar nos brasileiros a consciência

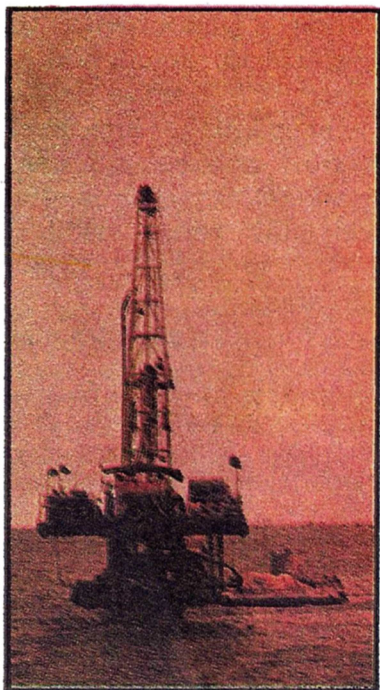


Terminal marítimo de São Sebastião (SP). Gigantescos navios petroleiros ali atracam para descarregar petróleo bruto destinado às refinarias.

petrolífera. Antes muita gente nem sequer acreditava pudesse existir petróleo em nossa terra. Pois, pouco tempo depois, em 21 de janeiro de 1939, o petróleo jorrava de verdade em Lobato, na Bahia. Mas o primeiro poço realmente produtor foi o de prefixo L-3, também em Lobato, concluído em dezembro de 1939. De dezembro de 1939 a dezembro de 1965 foram perfurados 2.343 poços, dos quais 1.314 produziram óleo e 72 produziram gás.

Em outubro de 1953 foi criada a Petrobrás (Petróleo Brasileiro S.A.) empresa do governo federal encarregada da exploração do petróleo no Brasil. A Petrobrás cresceu de tal forma que logo se tornou a maior empresa do país é uma das maiores do mundo. Em 1984, conseguiu atingir a marca histórica de produção de 500 mil barris de petróleo por dia, transformando o Brasil no terceiro produtor da América Latina, ficando atrás do México e da Venezuela. Com isso, o Brasil passou a produzir 52% do petróleo que consome, com grande economia de divisas. Atual-

mente, a Bacia de Campos, no litoral do Estado do Rio de Janeiro, é a principal área geográfica onde a Petrobrás atua, na exploração de Petróleo. A petrobrás possuía, no final de 1984, uma frota própria de 66 navios petroleiros. Ainda em 1984, ela iniciou a produção no Brasil de gasolina para aviação. Sua rede de oleodutos passou a ter 4.078 metros de extensão. Suas refinarias processam 1 milhão de barris por dia.



Uma sonda da Petrobrás procura petróleo na plataforma submarina



A Torre Eiffel foi construída por Alexandre Gustave Eiffel para a Exposição de Paris de 1889 e custou, na época, 10 milhões de francos. Com 300 metros de altura, foi a edificação mais alta até então erguida pela engenharia humana, e até hoje se alinha entre as mais altas edificações do mundo. Totalmente aberta, equilibrando-se por um complicado sistema de vigas de aço, a torre ficou conhecida como um exemplo da capacidade da engenharia do século XIX, símbolo de Paris e da própria França. Funciona como um mirante de onde se descortinam maravilhosas vistas panorâmicas de Paris. É dotada de elevadores que levam os visitantes aos diferentes patamares mediante o pagamento de passagens.



A **Estátua da Liberdade**, em Nova York, comemora o nascimento dos Estados Unidos e a amizade entre os povos americano e francês. Surgida de uma idéia do historiador francês Edouard de Laboulaye, foi construída pelo escultor Frédéric Auguste Bartholdi e foi inaugurada em 28 de outubro de 1886. A colossal estátua, medida desde o pedestal, tem cerca de 140 metros de altura e custou na época 600 mil dólares.

QUANTO CUSTARAM?



Construída a partir de 1174 e terminada no século XIV, a **Torre de Pisa** tem 60 m de altura. Dentro há uma escada de 296 degraus. A estrutura é sustentada por 15 colunas e arcos semicirculares. A torre, que já era uma preciosidade histórica e artística (contém afrescos de artistas famosos dos séculos XIV e XV), tornou-se uma verdadeira atração mundial quando começou a inclinar-se. Em 1829 já estava completamente fora do prumo, com uma inclinação de 5 metros em relação à base. Hoje essa inclinação está em torno dos 6 metros. Sendo uma construção muito antiga e que demorou séculos para ser concluída, é difícil sabermos exatamente quanto custou.



A estátua do **Cristo Redentor**, que se ergue no pico do Corcovado, no Rio de Janeiro, é um símbolo internacionalmente conhecido da "Cidade Maravilhosa". O pico do Corcovado tem 700 metros de altura e a estátua, 30 metros. Na época de sua inauguração, custou 2 500 contos de réis. O Cristo Redentor é um dos inúmeros pontos de atração turística do Rio. Do pátio que cerca a estátua — construída de braços abertos, como que abençoando e protegendo a cidade — o visitante descortina uma vista deslumbrante da baía da Guanabara, do mar, das praias e da cidade.

NO KOWEIT SÓ É POBRE QUEM QUER

O Koweit é um pequeno país de apenas 17.818 km², menor do que o estado de Alagoas. Sua população é de 1.565.121 habitantes. Está situado no Golfo Pérsico, entre a Arábia e o Iraque. O idioma ali falado é o árabe e sua capital é Al Koweit. É governado pelo xeque Saad al-Abdulah al-Salem al-Sabah. Sua população tem a maior **renda per capita** (média dos salários e rendimentos da população) do mundo: 20.900 dólares. A renda média do povo americano é de 12.800 dólares... Portanto, o povo do Koweit pode ser considerado o mais rico do mundo, graças ao petróleo.

No Koweit ninguém

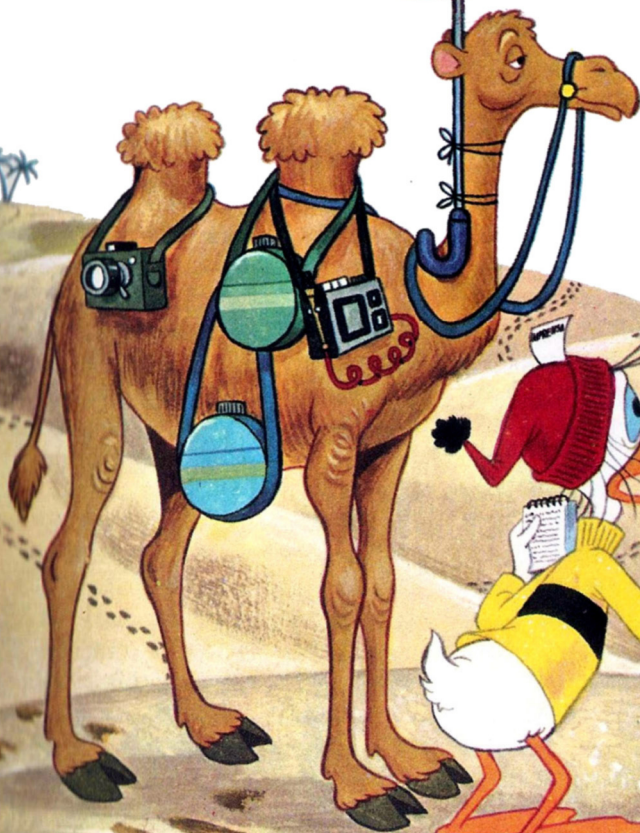
paga impostos, salvo os impostos aduaneiros. As escolas e os hospitais são grátis. O povo mora em casas modernas e confortáveis.

Apesar disso, o país tem muito dinheiro investido em negócios no exterior. Calcula-se que só em Londres o Koweit tem muitos bilhões de dólares. Quase tanto quanto o Tio Patinhas!...

Como é possível — perguntarão vocês — um país tão pequenino ser tão rico? É que o Koweit inteiro é uma grande mina de petróleo, o ouro negro, que representa 98% de tudo que o país produz. Quem tem tanto petróleo tem a obrigação de ser rico... Numa terra assim, só não é rico quem não quer, vocês não acham?

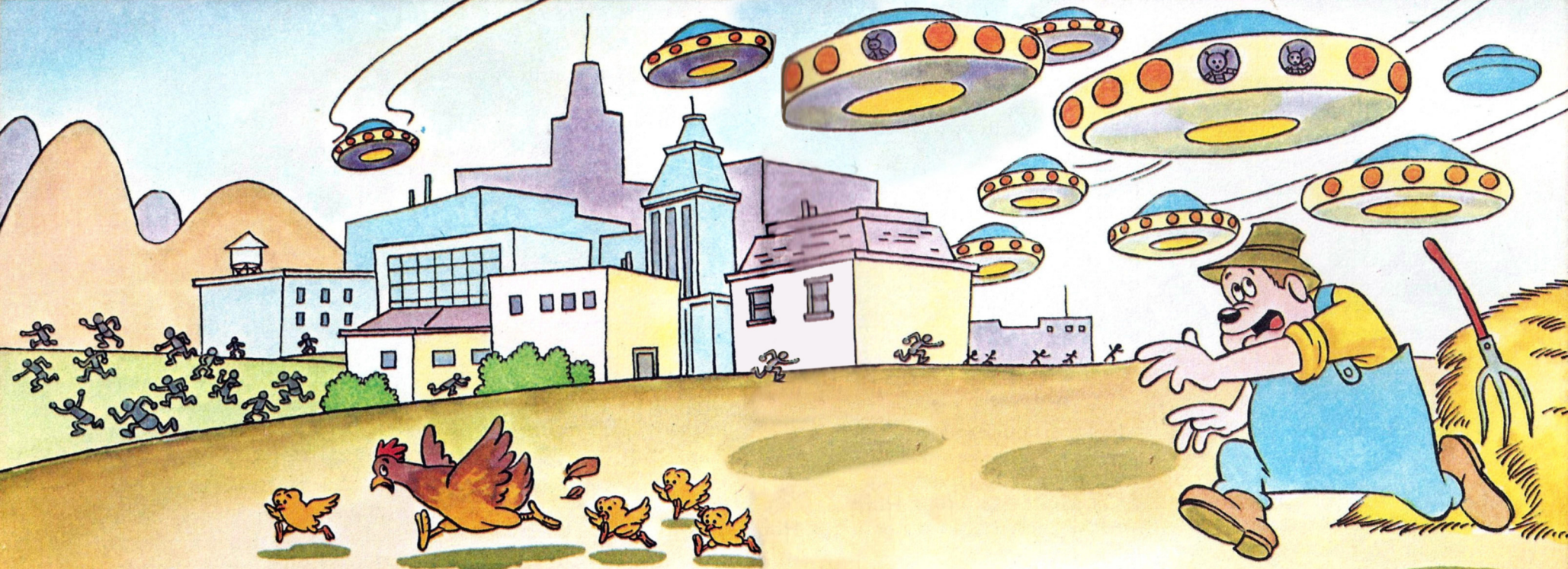


FIQUE LIGADO!



DESLIGADO
PARA REFORMA





OS MARCIANOS ESTÃO CHEGANDO

Os marcianos estão invadindo a Terra! Acabam de aterrissar nas ruas principais de Nova York e estão destruindo tudo o que encontram. A população está em pânico, não sabe onde se refugiar. Todos procuram desesperadamente um local para se abrigar, antes que sejam destruídos pelos invasores."

Essa notícia se espalhou por Nova York, em 1938, como um verdadeiro furacão. Estava sendo transmitida por uma estação de rádio da cidade e enlouqueceu o país.

Tratava-se, porém, da trans-

missão de uma radionovela e não de uma notícia verdadeira.

O responsável por tamanha confusão foi o diretor e ator de cinema Orson Welles que, na época, tinha 23 anos de idade, era autor, diretor e intérprete de radionovelas.

Welles adaptou o livro de ficção científica "A Guerra dos Mundos", de H. G. Wells, que conta a história de uma invasão da Terra por marcianos verdes, provocando pânico e terror.

Muita gente acreditou que a invasão fosse pra valer, tão

envolvente foi a narrativa de Welles ao apresentar o programa como um radiojornal.

Sua notícia convenceu e emocionou a população de tal modo, que grupos apavorados saíram às ruas, gritando, sem saber para onde ir.

Dizem as notícias da época que até os policiais encarregados de acalmar a multidão tinham dúvidas a respeito da história: afinal os marcianos estão ou não invadindo a Terra?

Esse acontecimento, sem dúvida, confirma a importância que um aparelho como o rádio ou a televisão possuem em se tratando de opinião pública.

Quem não se lembra das ruas completamente vazias durante as transmissões da Copa do Mundo, quando a audiência chegou a 90 por cento de televisores ligados durante os jogos?

Ainda mais importante do que um campeonato mundial de futebol pode ser o último capítulo de uma novela. O final do **Astro**, novela de Janete Clair, foi assistido por milhões e milhões de pessoas, que ficaram em casa para saber quem era o assassino da história.

O resultado foi 96 por cento de audiência, um dos maiores índices alcançados pela TV em todo o mundo!

CIDADÃO WELLES

Orson Welles, celebrizado com a transmissão de "A Guerra dos Mundos", tornou-se, logo depois, um dos elementos mais controvertidos de Hollywood, ao realizar e interpretar o filme "Cidadão Kane", ainda hoje uma das obras-primas do cinema. Ele

focaliza a carreira excêntrica e tumultuada de um grande magnata da imprensa dos Estados Unidos. Acusado de inspirar-se na vida de Hearst, um dos maiores "capitães" do jornalismo americano, Welles jamais pôde trabalhar em paz.

COLUNISTAS POLÍTICOS

Peninha quis tentar um novo campo no jornalismo. Falou, então, com o Tio Patinhas, que resolveu testá-lo como colunista político. Mas sua primeira coluna começava assim: "O prefeito de Patópolis, dr. Inaugurindo, inaugurou ontem, pela 15.^a vez, o viaduto dos Patos. Dizem seus ad-

versários políticos que a próxima inauguração do mesmo viaduto já está marcada para o dia 1.^o de abril, data do aniversário do prefeito".

Ao ler aquilo, o prefeito ficou uma "fera" e deu aquela bronca no Tio Patinhas, que logo descarregou em cima do Peninha:



— Ao escrever sobre política, você precisa ser mais cauteloso. Tome, leia a biografia destes colunistas e veja se aprende alguma coisa!

A primeira biografia que o Peninha leu era sobre o americano Walter Lippman, um dos melhores comentaristas políticos do mundo e

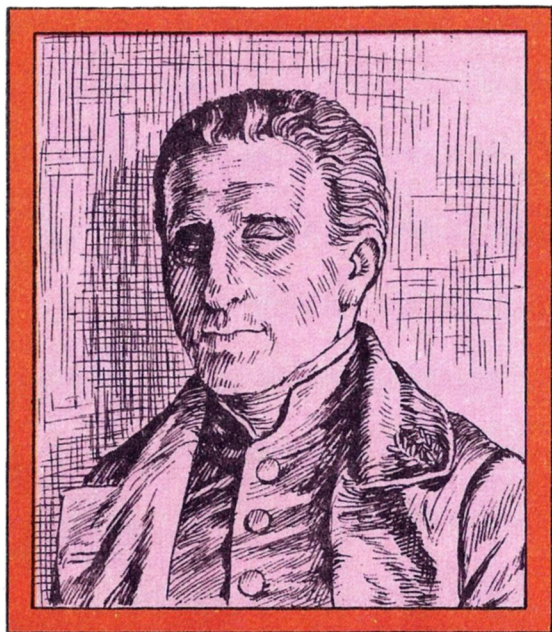
grande entendido em política internacional. Sabia esclarecer os leitores sobre os problemas políticos e suas colunas na revista *Newsweek* e em 110 jornais americanos eram lidas por mais de 30 milhões de pessoas. O próprio presidente Roosevelt pedia sua opinião e conselhos.



Peninha conheceu alguns dados sobre Drew Pearson, também americano. Escreveu durante quarenta anos sua coluna política no jornal *Washington Post*. Muito bem informado sobre política, fazia críticas fundamentadas que atingiam as maiores personalidades do governo. E nunca conseguiram

desmenti-lo!

Peninha leu também as biografias de outros colunistas atuais, como o americano Joseph Kraft e o brasileiro Carlos Castello Branco, e ficou muito impressionado. Por isso desistiu do colunismo político e resolveu esforçar-se para se tornar o melhor repórter do mundo.



A falta de visão não impede o cego de ler ou estudar. Graças ao **alfabeto Braille**, cujas letras são sinais em relevo, o cego pode ler por meio do tato, correndo as pontas dos dedos sobre as palavras. Esse alfabeto foi criado por um genial cego chamado Luís Braille, nascido na França em 1809.

A impressão de um livro em Braille requer um papel especial que, além de caro, é volumoso. O *Pequeno Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*, por exemplo, tem 1 130 páginas. Passado

para o alfabeto Braille, ele dá 52 volumes, que ocupam 4,5 metros de uma estante! Por essa razão de ordem prática surgiu a idéia de **gravar** livros inteirinhos, lidos em voz alta.

Assim nasceu o **livro falado**. Ele apareceu há mais de cinquenta anos nos Estados Unidos, primeiro em disco, depois em fita magnética. Desse modo o livro fica mais barato, ocupa menos espaço e é mais fácil para o cego manusear: é só pegar um toca-fitas cassete e ouvir a gravação.

Entre nós, temos a Fundação para o Livro do Cego no Brasil, organizada em 1946 para editar livros em Braille. Ela imprime especialmente livros técnicos e escolares — do primário ao colegial. Muitas obras de escritores famosos, como Monteiro Lobato, Saint-Exupéry, Érico Veríssimo, Jorge Amado e outros, já foram publicadas. O livro falado foi outra realização da FLCB, que já gravou muitas obras. Um livro de 300 páginas, que em Braille daria quatro grossos volumes, cabe em alguns cartuchos de fita com 12 horas de gravação.

Mas o livro em Braille ainda é muito procurado,

principalmente os de estudo, pois, para aprender bem a matéria, o estudante cego precisa — como qualquer outro — ler repetidas vezes as lições. Os dicionários e enciclopédias também são mais práticos em forma de livros, de modo que a FLCB continua imprimindo em Braille.

Além de livros, a Fundação já editou duas revistas mensais: *Relevo*, para adultos, com tiragem de 900 exemplares, para assinantes de todo o Brasil e ainda Portugal e América Latina; e *Relevinho*, com 600 exemplares, contendo historietas, quebra-cabeças e outros passatempos.

ALFABETO BRAILLE



GRANDES REPÓRTERES

AMBROSE BIERCE

Dod Grile era um nome famoso na fase áurea da imprensa americana. Era o pseudônimo de um jornalista irônico e irreverente, chamado Gwinett Ambrose Bierce, que nasceu no Oregon em 1842. Bierce viveu a sua infância numa fazenda e, durante a Guerra Civil, serviu na infantaria. Em 1866 foi para San Francisco, onde ganhou fama ao colaborar nos jornais *Argonaut* e *News Letter*. De 1872 a 1876, trabalhou como jornalista na Inglaterra. Quando retornou a San Francisco, escreveu para vários jornais, mas destacou-se no *San Francisco Examiner*, onde permaneceu nove anos. Em 1897 tornou-se correspondente do *New York American*, em Washington. Desiludido do resultado de seus trabalhos, Bierce abandonou o jornalismo e foi morar no México, onde morreu em 1914.

RICHARD H. DAVIS

Nascido nos Estados Unidos em 1864, Richard Harding Davis foi o mais popular repórter de sua geração. Foi repórter do *Philadelphia Record* e em 1890 tornou-se editor-chefe do *Harper's Weekly*. Em missão desta revista correu o mundo inteiro, sempre observando e escrevendo sobre o lado dramático e emocional dos fatos. Foi também escritor. *Soldados da Fortuna* foi uma de suas novelas de maior sucesso. Escreveu também cerca de 25 peças teatrais, obtendo aplausos para muitas delas. Mas foi sempre um jornalista em tudo o que escrevia, sabendo salientar o colorido das situações. Faleceu em Nova York em 1916, mas seu nome é até hoje lembrado como o de um dos mais talentosos repórteres da história do jornalismo.

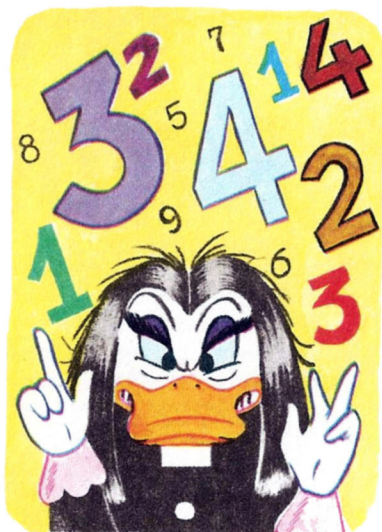
CURRUPACO,
PAPACO!
CURRUPACO,
PAPACO PACO!
CURRUPACO,
PAPACO PACO!
CURRUPACO,
PAPACO PACO!
CURRUPACO,
PAPACO PACO!



FEITICOS & FEITICÉIROS



PEQUENO DICIONÁRIO DE MAGIA



Adivinhação: arte de prever e interpretar coisas ocultas e predir o futuro.

Aleuromancia: adivinhação pela farinha espalhada no chão, interpretando-se os desenhos que ela formar.

Alomancia: adivinhação que se faz dissolvendo-se o sal ou fazendo-o crepitar no fogo.

Alquimia: investigação que visava encontrar a pedra filosofal — que transformaria os metais em ouro — o elixir da longa vida e a panacéia universal.

Amuleto: objeto ao qual se atribuem poderes mágicos e que as pessoas carregam para dar sorte ou afastar o azar.

Antiteus: duendes malfeitores que, na antiga Grécia, enganavam os homens.

Apantomancia: adivinhação pela interpretação simbólica de animais ou objetos que aparecem de repente. Um gato preto no caminho é, para mui-

tos, símbolo de azar.

Aritomancia: adivinhação através de números.

Arúspices: adivinhos do futuro, que interpretavam as entranhas dos animais, na Roma antiga.

Axinomancia: adivinhação que utiliza um machado equilibrado sobre uma estaca. Roda-se à sua volta, pronunciando os nomes dos indivíduos suspeitos. Dizem que o machado cairá quando for pronunciado o nome do culpado.

Augure: sacerdote romano que fazia presságios interpretando os sinais naturais do céu e o vôo dos pássaros.

Bastão de comando: vara enfeitada, usada pelos feiticeiros desde a pré-história. Supõe-se que foi dela que se originou a varinha de condão.

Botanomancia: adivinhação em que se escrevem as perguntas e o nome dos per-



guntadores em folhas de figueira, tamarindo ou verbena. As folhas são expostas ao vento e as que não forem levadas embora significam que as respostas são favoráveis.

Cartomancia: adivinhação pela leitura das cartas de jogar.

Capnomancia: adivinhação por meio dos sinais observados na fumaça, quando se lançam ao fogo sementes de jasmim.

Causinomancia: adivinhação através do fogo.

Ceraunoscopia: arte de adivinhar segundo a observação dos fenômenos do raio, na Grécia antiga.

Ceromancia: adivinhação por meio de cera derretida e espalhada numa mesa molhada ou vertida num recipiente cheio de água.

Cledomancia: adivinhação do futuro através de palavras ouvidas ao acaso.

Cleidomancia: adivinhação

que utiliza chaves.

Cleromancia: adivinhação por meio de sorteio, com lâminas de chumbo, pedrinhas, caroços e sementes.

Criptografia: escrita secreta que pode ser executada com abreviaturas, sinais combinados ou tinta simpática.

Dafnomancia: adivinhação segundo o modo pelo qual arde um ramo de loureiro lançado ao fogo.

Duende: ente fantástico que se acreditava aparecer à noite fazendo travessuras.

Elfo: na mitologia escandinava, gênio aéreo que simboliza o ar, o fogo, a terra etc.

Elixir da longa vida: líquido proveniente da pedra filosofal dos alquimistas, que concederia a eterna juventude.

Encanto: o mesmo que feitiço, malefício, encantamento.

Enoptromancia: adivinhação por meio do espelho mágico



co, que revela o futuro, mesmo aos que têm os olhos fechados ou vendados.

Esoterismo: doutrina secreta para os iniciados em ciências ocultas.

Exorcismo: ritual mágico para espantar demônios.

Feitiçaria: utilização de poderes mágicos para fazer o mal.

Fogo-fátuo: no verão, principalmente, as emanações de fósforo dos pântanos e cemitérios que se inflamam e, por isso, muitos julgam tratar-se de duendes ou almas penadas.

Geomancia: adivinhação pela interpretação dos sinais formados no solo.

Gnomos: anões disformes que guardavam as minas e os tesouros do interior da Terra; tímidos e esquivos, eram às vezes generosos.

Gobelins: duendes da antiga credence popular francesa e alemã, escondidos nos cantos

inacessíveis das casas; se lhes dessem de comer, prestavam serviços; caso contrário, causavam perdas e danos.

Grafomania: adivinhação através da escrita.

Hidromancia: adivinhação que utiliza líquidos em ebulição, líquidos coloridos ou mistura de certos elementos na água.

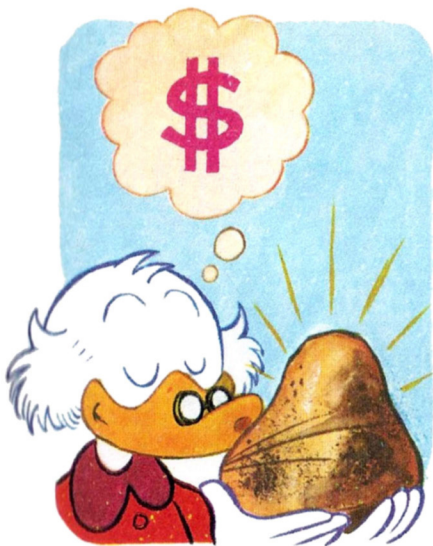
Levitação: estado de êxtase em que uma pessoa fica suspensa no ar, sem nenhum apoio.

Litomania: adivinhação do futuro por meio de figuras formadas por pedras.

Magia: invocação de poderes sobrenaturais e forças ocultas para produzir fenômenos invulgares.

Mau-olhado: superstição popular segundo a qual certos tipos de olhar causam má sorte às pessoas visadas.

Metempsicose: teoria de que os mortos voltam muitas



vezes à Terra sob a forma de outras pessoas ou animais.

Ocultismo: estudo e prática das ciências ocultas.

Onomancia: adivinhação através de nomes próprios.

Oráculo: resposta dos deuses às consultas dos homens; divindade que respondia às consultas.

Panacéia: remédio para todos os males.

Passes: gestos de mãos à frente dos olhos e em volta da face de outrem, para provocar a hipnose.

Pedra filosofal: fórmula procurada pelos alquimistas e que teria o poder de transformar todos os metais em ouro e pela qual se atingiria a medicina universal: o remédio para todos os males e o elixir da eterna juventude.

Piromancia: adivinhação pelo fogo.

Pitonisa: sacerdotisa do

deus Apolo, na antiga Grécia; mulher que adivinha o futuro.

Prestidigitação: arte de iludir a visão alheia, fazendo deslocar ou desaparecer objetos pela rapidez dos movimentos das mãos.

Quiromancia: método de adivinhar o futuro pelo estudo dos sinais e linhas das mãos das pessoas.

Rabdomancia: adivinhação do futuro pela abertura de um livro de poemas ao acaso e interpretando-se os versos daquela página.

Sibila: mulher que, na antiga Roma, predizia o futuro.

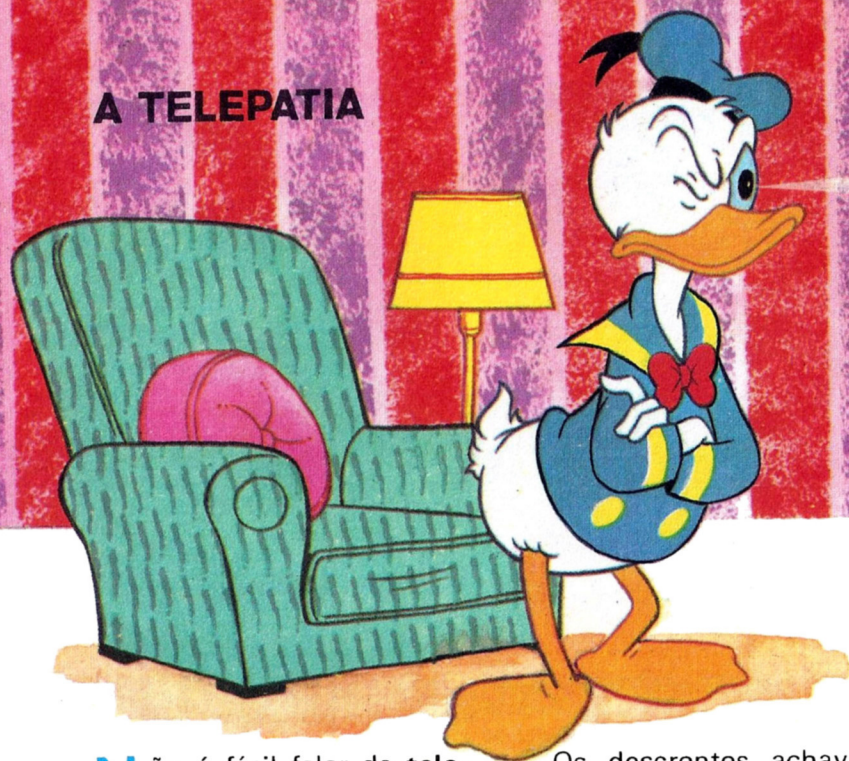
Silfo: gênio do ar na mitologia céltica e germânica.

Sortilégio: feitiço; malefício de feiteiro.

Talismã: objeto ao qual se atribuem poderes mágicos.

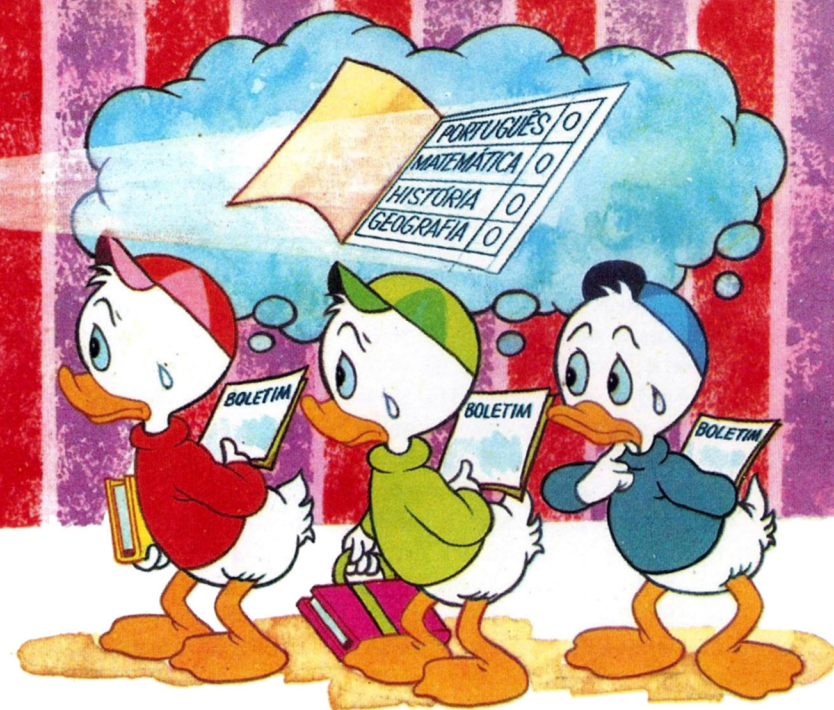
Vidência: faculdade que permite às pessoas saber o que está oculto.

A TELEPATIA



Não é fácil falar de **telepatia**, pois este assunto até hoje é muito debatido e é grande ainda o número de pessoas que simplesmente acham que tudo isso não passa de "conversa fiada". Os estudiosos das ciências psíquicas não pensam assim, contudo. Para eles existem dois tipos de manifestações psíquicas: um é a **clarividência**, a capacidade de ver o que está distante; o outro é a **precognição**, o conhecimento do futuro. E mesmo aqueles que duvidavam desses fenômenos já tiveram grandes surpresas com os resultados alcançados por alguns praticantes das ciências psíquicas.

Os descrentes achavam que esses fenômenos deviam ter uma explicação física e não psíquica. Depois chegaram à conclusão de que, em geral, o clarividente captava as impressões mentais que já estavam no cérebro de outra pessoa. E, no caso de um profeta diziam que ele, quase sempre, profetizava o próprio desejo ou esperança de uma outra pessoa. Baseavam essa opinião em muitos casos em que uma pessoa recebe uma espécie de lampejo mental de um amigo distante. O próprio Mark Twain, conhecido escritor norte-americano (1835-1910), interessou-se pelo assunto e clas-



sificou esses fenômenos como "telegrafia mental". Por fim, os estudiosos deram ao conjunto desses fenômenos o nome de **telepatia** que, numa definição simplificada, é: a transmissão de pensamentos sem a utilização dos conhecidos canais dos sentidos. Como tal, ela foi estudada e testada por muitos anos, mas ninguém conseguiu isolar a telepatia como uma função independente. De um lado, ela parecia ser uma "intensificadora" da faculdade da clarividência. De outro, alguns resultados telepáticos eram acusados como **hiperestesia**, isto é, uma intensificação dos sentidos normais que, através

da concentração, produziam resultados aparentemente supranormais.

As discussões sobre a telepatia continuaram até que surgiu nos Estados Unidos, durante os anos 30, o estudo da **parapsicologia**. Esse estudo foi desenvolvido na Universidade Duke, da Carolina do Norte. Ali a telepatia era tratada simplesmente como uma fase da percepção **extra-sensorial**, ou seja, a capacidade de perceber coisas ou pensamentos sem recorrer aos sentidos físicos. Esses estudos prosseguem ainda hoje, buscando-se uma explicação científica para todos os fenômenos psíquicos.

DESCUBRA O SEU NÚMERO SECRETO

Na Antiguidade os magos deram a cada letra um valor numérico. Desta forma: A = 1, B = 2, C = 3, D = 4, E = 5, F = 6, G = 7, H = 8, I = 9, J = 10, K = 11, e assim por diante, até a última letra do alfabeto. A partir daí, eles praticavam a **onomancia**, que é a adivinhação por meio do nome de cada pessoa. Essa adivinhação era feita conseguindo-se o **valor secreto** de cada nome. Como se obtém esse valor secreto? Vamos dar um exemplo, com o nome **João**.

Some o valor numérico

das letras que compõem esse nome. Assim: $10 + 14 + 1 + 14 = 39$. Agora, some de novo os dois algarismos do resultado: $3 + 9 = 12$. Some novamente até obter um número entre 1 e 9: ou seja, $1 + 2 = 3$. Então o valor secreto do nome João é o número 3.

Segundo os estudos numerológicos das bruxas Maga e Min, o número 3 é o número da versatilidade e reúne qualidades positivas, como o entusiasmo e a habilidade. Seu símbolo é o triângulo: os lados são o presente, passado e futuro.



SORTE & SUPERSTIÇÃO





AS LOUCURAS DA GINCANA

O nome **gincana** (gynkha-na) veio da Índia e significa **campo** ou **jardim para esportes excêntricos**. Anteriormente esse nome era dado às corridas de pôneis realizadas nas cortes dos rajás indianos. Até que um nobre mais "prafrentex" começou a dar um pouco de fantasia a essas corridas para evitar a monotonia: os concorrentes passaram a usar disfarces, corriam de costas, e assim por diante. Com o tempo, a coisa pegou, e hoje gincana é qualquer tipo de corrida fora de série, onde os participantes têm de superar uma porção de obstáculos ou cumprir tarefas difíceis.

Introduzida no início deste século na Europa, trazida pelo francês André de Fouquières, de volta da Índia, onde esteve a convite do rajá de Kapurkala, a gincana é hoje praticada em todo o mundo. Uma forma tradicional de se fazer essa competi-

ção é através das corridas de três pernas, em que os atletas correm aos pares com uma das pernas amarrada na do outro. Esta modalidade já era praticada na Grécia antiga, como exercício obrigatório para os soldados, pois desenvolvia a respiração e o sentido de disciplina.

Como a gincana não tem regras fixas, começaram a inventar as tarefas mais estapafúrdias para serem cumpridas pelos participantes: 45 pessoas num carro pequeno, dançando rumba; sapato de mulher n.º 44; camisa de futebolista famoso com autógrafo, com o próprio dentro; maiô masculino de 1920, podendo, neste caso, ser dispensado o banhistas; cachorro que mia como um gato, e por aí afora. Para cumprir certas tarefas, não basta ao participante todo o empenho: é preciso que ele seja um verdadeiro Gastão, isto é, tenha muita sorte.



NÁUFRAGOS DA SORTE

Certo dia, Dougal Robertson, um fazendeiro inglês, decidiu realizar um antigo sonho: correr o mundo num barco. Vendeu tudo o que tinha e, em janeiro de 1971, partiu com a família a bordo da escuna *Lucette*, de 19 toneladas. Em Miami (EUA), comprou um bote de fibra de vidro de 2,70 m de comprimento. Viajaram dezoito meses. No dia 15 de junho de 1972, ao largo das

ilhas Galápagos, no oceano Pacífico, um cardume de peixes-serras atacou a escuna e esta naufragou. De repente Robertson se viu em pleno Pacífico com a mulher, dois filhos gêmeos de 12 anos, um de 18, e um estudante de 22 anos, Robin Williams, que embarcara em Nassau, nas Bahamas. Todos no pequenino bote salva-vidas mal podiam mover-se. Foi só a vontade de viver que

lhes deu forças para vagar ao léu durante 38 dias pelo oceano, sem nenhum recurso. Finalmente, foram recolhidos por um navio japonês, o *Toka Maru II*, a 290 milhas de Costa Rica.

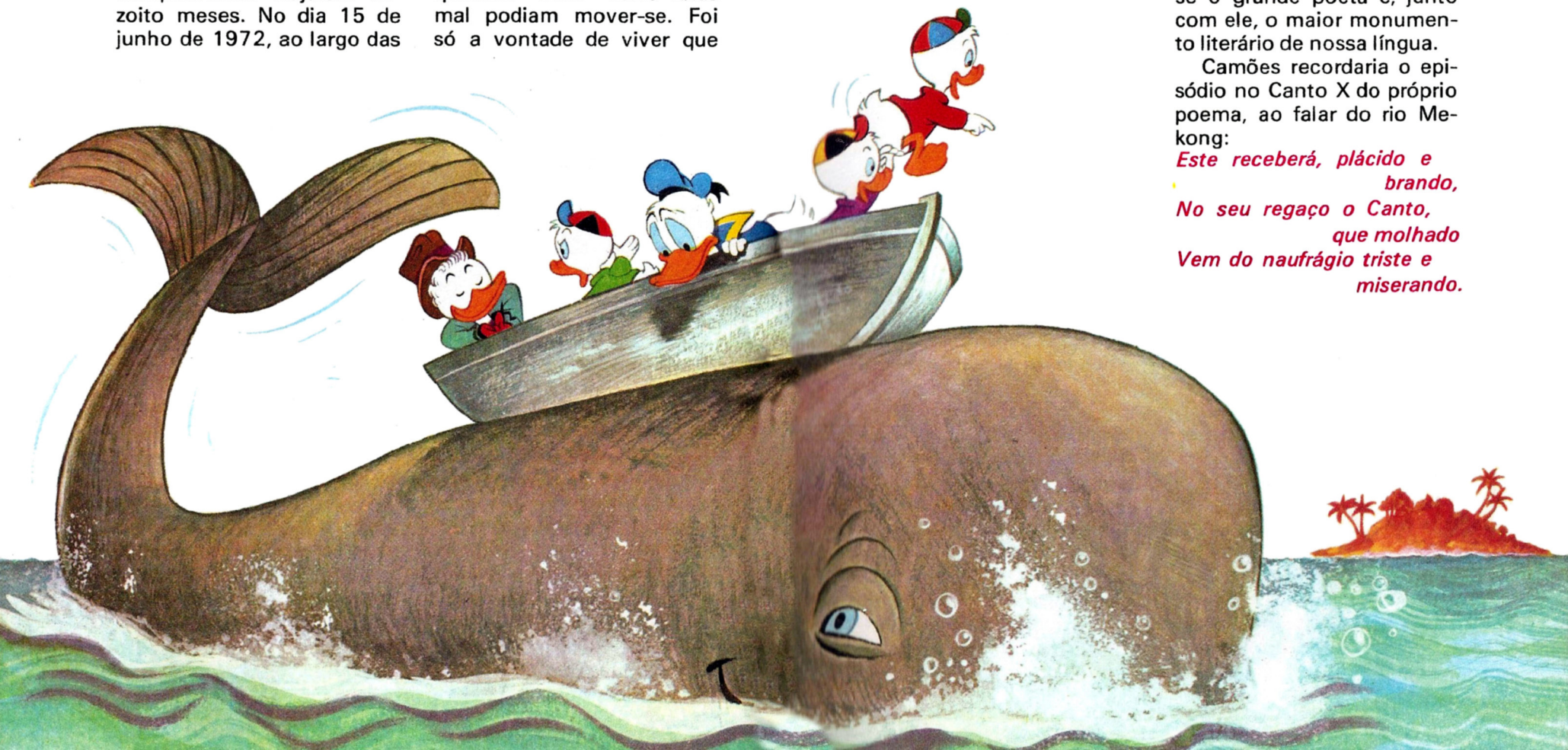
O diário de bordo de Robertson certamente será lido até pelos seus netos...

Outro salvamento miraculoso aconteceu muito tempo atrás, no século XVI. Se ainda hoje é recordado,

há bons motivos: tratava-se nada menos do que de Luís de Camões, o maior poeta da língua portuguesa. Ele viajava da China para Goa, na Índia, quando a nau afundou na foz do rio Mekong (Indochina). Camões conseguiu salvar-se, nadando com um só braço, enquanto no outro levava, acima das águas, os manuscritos quase terminados de *Os Lusíadas*... Desta forma salvou-se o grande poeta e, junto com ele, o maior monumento literário de nossa língua.

Camões recordaria o episódio no Canto X do próprio poema, ao falar do rio Mekong:

*Este receberá, plácido e
brando,
No seu regaço o Canto,
que molhado
Vem do naufrágio triste e
miserando.*



24 HORAS POR DIA DE SUPERSTIÇÃO



Donald já não agüentava mais aquela sorte incrível do seu primo Gastão. Ao comentar o caso com seus sobrinhos, teve uma agradável surpresa: Huguinho, Zezinho e Luisinho estavam fazendo uma pesquisa como trabalho escolar e o assunto era: **crendices populares para atrair boa sorte**. Em três tempos, Donald já tinha decorado tudinho que precisava fazer para ter uma sorte tão boa quanto a do Gastão:

1) Deitar com a cabeça em direção ao norte para não ser enganado; deitar com a cabeça para o sul para ficar rico, pois o ouro e as

pedras preciosas vêm do sul; deitar com a cabeça para o leste para ficar sábio, pois a luz vem do oriente; e, finalmente, deitar com a cabeça para o oeste lhe trará viagens bem sucedidas: Colombo, Magalhães e outros descobridores partiram na direção do ocidente...

2) Na hora de acordar, abrir primeiro o olho direito, que é o símbolo do trabalho: isso lhe trará êxito nos negócios. E se quiser ver tudo com clareza e não ser enganado por ninguém, abra os dois olhos ao mesmo tempo, ao despertar.

3) Se você colocou a

meia pelo avesso, não se preocupe: é sinal de que vai receber boas notícias.

4) Se você comer ovos cozidos pela manhã, não se esqueça de quebrar a casca com uma colher. Assim, não lhe faltará dinheiro.

5) Zumbido na orelha esquerda significa que estão falando bem de você; na direita, que você está sendo caluniado.

6) Ao levantar da cama — e ao sair de casa — procure dar o primeiro passo com o pé direito. Entrar com o pé

direito num lugar lhe dará o dom de atrair a boa sorte e a felicidade.

Donald pôs logo em prática todos esses “ensinamentos” para atrair a sorte e a fortuna. Abriu primeiro o olho direito ao acordar, levantou com o pé direito, entrou no escritório do Tio Patinhas com o pé direito e... assim que o velho pão-duro o avistou, Donald levou **aquela** bronca do Tio Patinhas, que o botou para fora... com o **pé direito**! Tudo por alguma bobagem que o azarado pato havia cometido na véspera. Qual, com o Donald não há feitiço que dê jeito!...



ALADIM E A LÂMPADA MARAVILHOSA

O Gastão tem alguns "coleguinhas" quase tão sortudos quanto ele. Um desses é Aladim, o tal da **lâmpada maravilhosa**. Trata-se de um dos mais populares heróis das famosas *Mil e Uma Noites*, coleção de contos e lendas da literatura árabe.

A história é mais ou menos assim: Aladim entra na posse de uma lâmpada mágica que, ao ser esfregada, liberta um poderoso gênio, que cumprirá todas as ordens do seu possuidor. Aladim usa, então, a lâmpada para satisfazer a todas as suas necessidades e às de sua mãe.

Um dia, Aladim vê passar a bela filha do sultão e se apaixona. Mas o pai da jovem faz exigências descabidas para dar a mão da princesa aos seus pretendentes. Por exemplo: construir, de um dia para o outro, um palácio com 24 janelas feitas de pedras preciosas. Com a ajuda da lâmpada maravilhosa, Aladim realiza todas as proezas e conquista sua amada princesa.

Deste conto surgiu a expressão "lâmpada de Aladim", significando um método mágico para satisfazer a todos os desejos. Pelo jeito,

o Gastão é o único sujeito que não precisa de uma lâmpada assim: sua sorte incrível (e infalível) resolve qualquer parada!...



O IMPORTANTE É COMPETIR



A alemãzinha recordista

Muita gente andou desconfiando das proezas das nadadoras da Alemanha Oriental, que de uma hora para outra começaram a bater recordes sobre recordes nas piscinas. Chegaram até mesmo a perguntar se elas não tomavam estimulantes ou coisa parecida para melhorar seu rendimento. Outros — mais ousados — colocaram em dúvida o fato de

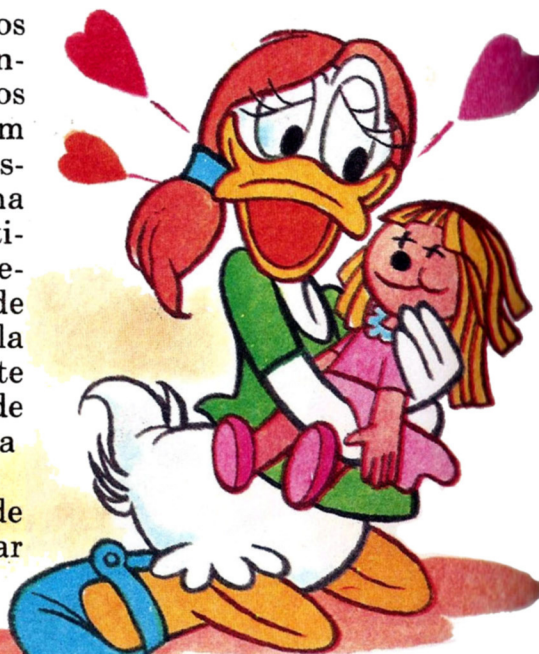
serem mesmo *nadadoras*. Não seriam *nadadores* disfarçados?

É certo que não, principalmente em se tratando da jovem Kornelia Ender, a melhor — e mais bonita — nadadora das Olimpíadas de Montreal. Com 17 anos, já detentora de 16 recordes mundiais, ela conquistou quatro medalhas de ouro e tornou-se um dos maiores destaques dos Jogos.

Para Nadia, nota 10

Quando começaram os Jogos Olímpicos de Montreal, em 1976, todos os especialistas garantiam que, nas provas de ginástica, poderia haver uma surpresa: talvez a soviética Olga Korbut não repetisse seu desempenho de Munique. Desta vez, ela teria uma concorrente fortíssima, uma tal de Nadia Comaneci, da Romênia.

Mas ninguém, nem de longe, poderia calcular



que a tal de Nadia, uma menina de 14 anos, com seu 1,53 metro de altura e 40 quilos, iria se transformar, de uma hora para a outra, num dos maiores nomes já surgidos em qualquer Olimpíada desde a Grécia Antiga.

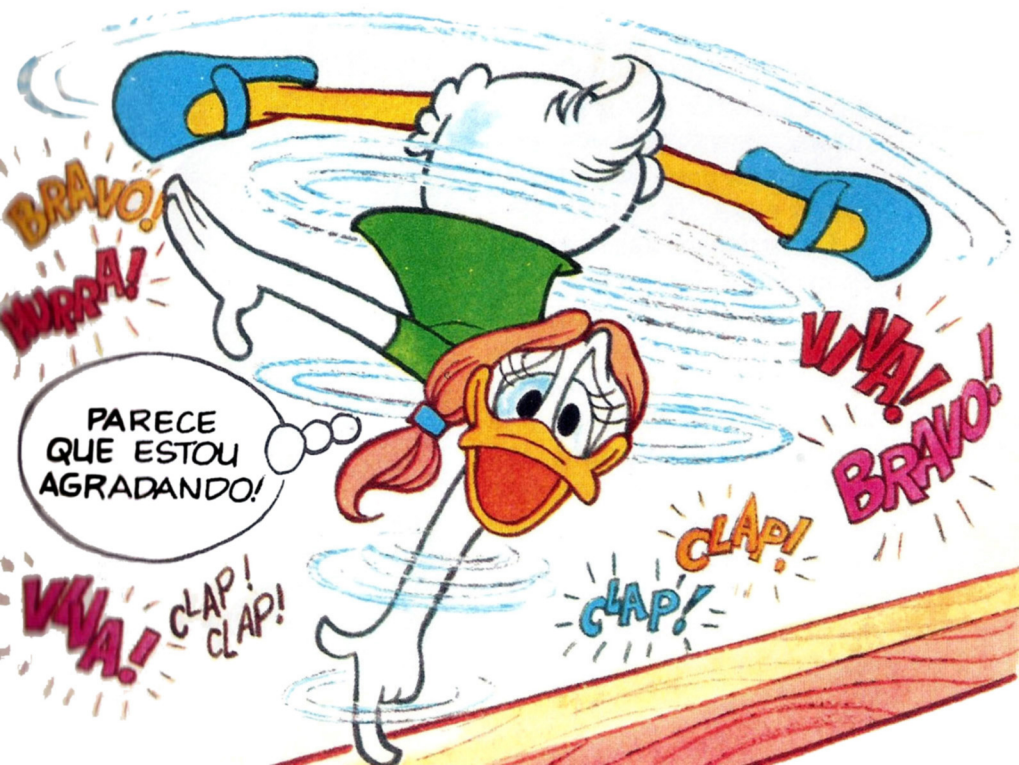
Nadia foi realmente fenomenal, superando tudo aquilo que Olga fizera, em 1972. Além de suas quatro medalhas de ouro, ela recebeu quatro vezes a nota 10 por suas apresentações.

E isso nunca acontece-

ra antes numa competição internacional de ginástica, pois os árbitros são sempre muito rigorosos, recusando-se a dar 10 para quem quer que seja.

— Nota 10 — diziam os árbitros — só se dá para a perfeição. Como ninguém é perfeito...

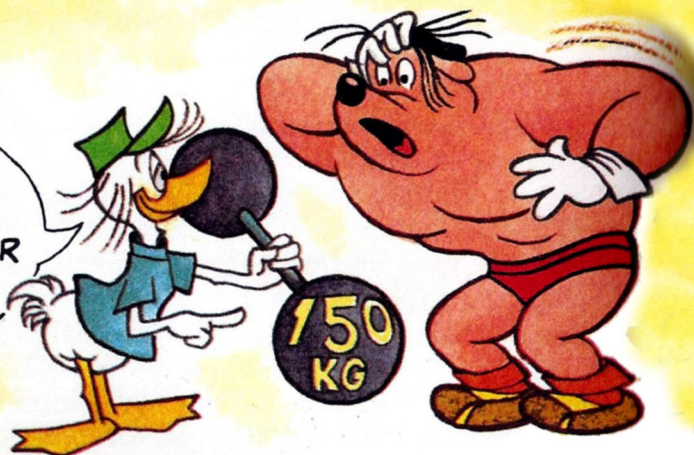
Mas foi preciso abrir uma exceção para Nadia, a garotinha que gostava de brincar com bonecas quando terminava seus treinamentos. Ela simplesmente fora perfeita.



halterofilismo



É COM ESSE
PESO QUE VOCÊ
PRETENDE BATER
O RECORDE?



Este sim é um esporte em que ninguém vence sem fazer força. Muita força. Pois as provas de halterofilismo consistem basicamente em ver quem, em cada categoria, consegue levantar o maior peso.

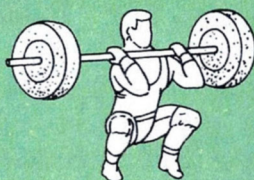
Os atletas são sempre homens muito fortes, cheios de músculos. Os adversários do halterofilismo, em compensação, dizem que sua força está concentrada apenas no corpo.

De qualquer modo, não deixa de ser impressionante ver os atletas erguendo aquelas barras pesadíssimas.

CATEGORIAS

Como no boxe, os halterofilistas são divididos em categorias. Eis os limites de peso de cada uma:

Mosca	52 kg
Galo	56 kg
Pena	60 kg
Leve	67,5 kg
Médio	75 kg
Médio-ligeiro	82,5 kg
Meio-pesado	90 kg
Pesado	110 kg
Superpesado	sem limites





pólo aquático



Mais um filhote do futebol: o pólo aquático. Com a diferença, é claro, que deve ser jogado numa piscina. E com as mãos. (Já imaginou como seria impossível um futebol aquático jogado com os pés?)

O pólo aquático — também conhecido pelo seu nome original de *water-polo* — é outra invenção dos ingleses, embora a primeira partida internacional tenha sido disputada entre Bélgica e França, em 1866.

Em termos olímpicos, o pólo aquático é, como as provas de saltos ornamentais, uma das modalidades das competições de natação. Está incluí-

do na programação dos jogos desde 1900.

As partidas são ganhas pelo time que marca o maior número de gols. Cada uma é dividida em quatro tempos de cinco minutos cada um, com três de intervalo entre eles. Outras regrinhas:

- O “campo”, se podemos chamá-lo assim, deve medir 30 metros de comprimento por 20 metros de largura, com uma profundidade de pelo menos 1,80 metro.

- Cada time tem sete jogadores. Os quatro reservas só podem entrar após a marcação de um gol ou nos dois minutos finais de cada tempo.

- Os gols têm 3 metros

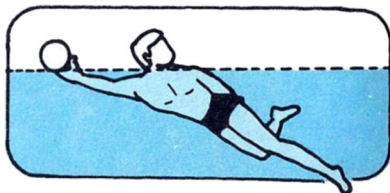
de extensão por 90 centímetros de altura, a partir do nível da água.

- A bola é praticamente igual à do futebol, exceto que deve ser à prova d'água.

- É proibido segurar a bola com as duas mãos.

- Mas a regra não vale para os goleiros.

- Um jogador, quando marcado, não pode esconder a bola embaixo da água. Nem, é lógico, tentar afogar um de seus adversários.

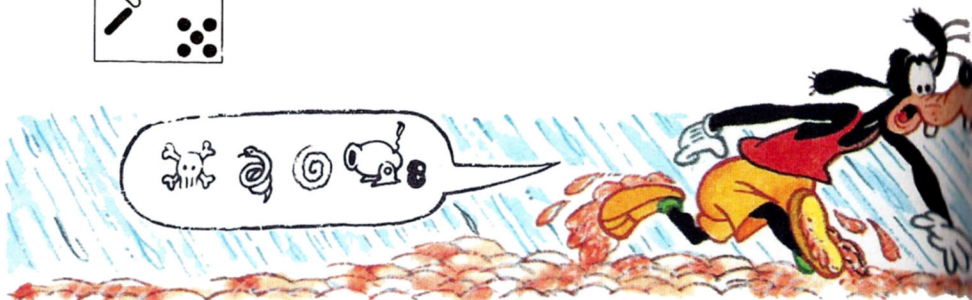


- O juiz fica fora d'água. Além dele, o jogo é controlado por dois bandeirinhas e também por dois ou três jurados.

No momento, as melhores equipes de pólo aquático são as da Hungria, União Soviética, Iugoslávia e Itália.



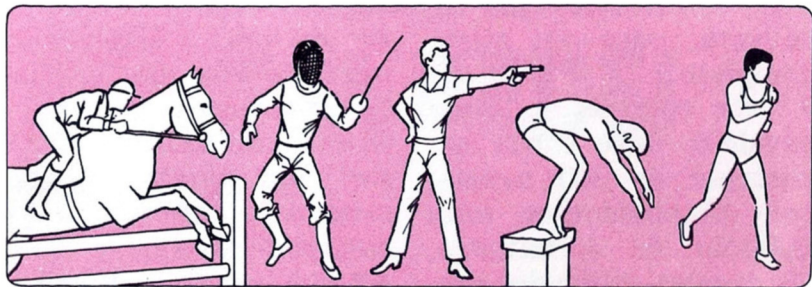
pentatlo moderno



O nosso barão de Coubertin ainda não se sentia realizado. Claro, ele estava feliz porque conseguira fazer ressurgir os Jogos Olímpicos — mas sentia que faltava algu-

ma coisa para terminar seu trabalho em favor do esporte.

— Eu quero criar uma prova para os superatletas — desejava o barão.
— Uma prova completa.



Nas Olimpíadas da Antiguidade, essa prova existia. Era o pentatlo, no qual os competidores tinham que disputar cinco modalidades diferentes: luta, lançamento de disco, lançamento de dardo, salto em distância e uma corrida. Mas o barão franzira a testa quando lhe lembravam disso.

— Sim, eu sei — ele respondia. — Mas eu preciso de algo diferente, mais novo.

Até que, um certo dia, alguns militares suecos inventaram o que o barão tanto queria: o pentatlo moderno. Para isso, eles se inspiraram num heróico episódio ocorrido com um oficial de Napoleão, o general e depois imperador francês.

Esse oficial foi encarre-

gado de lhe levar uma importante mensagem do campo de batalha. No caminho para o palácio, ele cavalgou velozmente, ultrapassando perigosos obstáculos; lutou contra vários inimigos com espada e pistola; atravessou um rio a nado; e finalmente correu 4 quilômetros através de um terreno acidentado.

— Maravilhoso! — exclamou o barão, todo satisfeito. — Era essa prova que faltava para as nossas Olimpíadas.

Assim nasceu o pentatlo moderno, incluído na programação dos Jogos Olímpicos a partir de 1912. No início, era uma competição exclusivamente individual, mas desde 1952 há também uma categoria de equipe.

As provas do pentatlo moderno duram cinco dias. São feitas, como você verá, para um atleta completo.

1.º dia: equitação. Cada cavaleiro deve correr um percurso de 800 metros, com 15 obstáculos, num máximo de 4 minutos. Os cavalos utilizados nessa prova não pertencem aos competidores. São fornecidos pelo Comitê Organizador dos Jogos.

2.º dia: esgrima. Todos os participantes fazem uma luta entre si. Cada luta dura até haver um *toque* — isto é, quando um deles conseguir tocar a ponta de sua espada no outro. Em caso contrário, terminará após três mi-

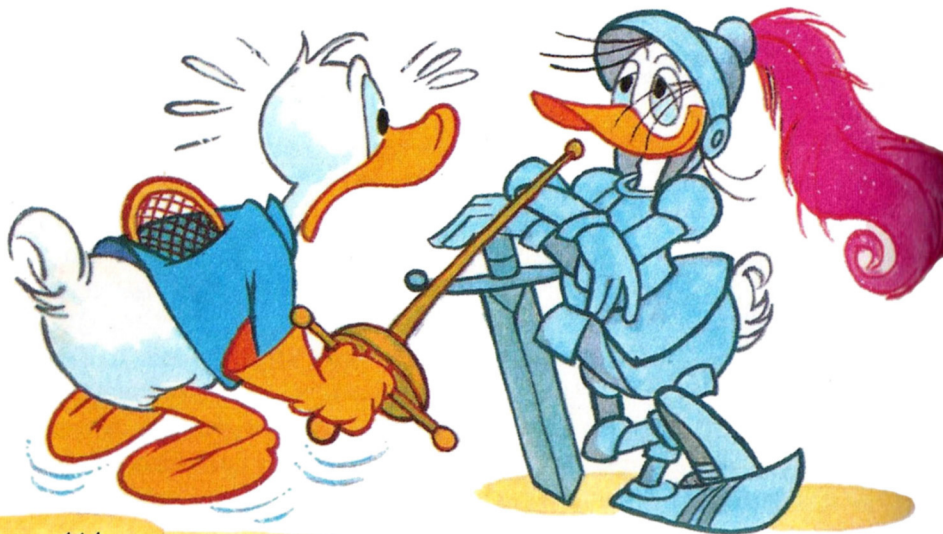
nutos, com os jurados decidindo quem será o vencedor.

3.º dia: tiro. Utilizando uma pistola de calibre 5,6 mm, cada um tenta acertar um total de 30 tiros, em quatro séries, num alvo colocado a 25 metros de distância.

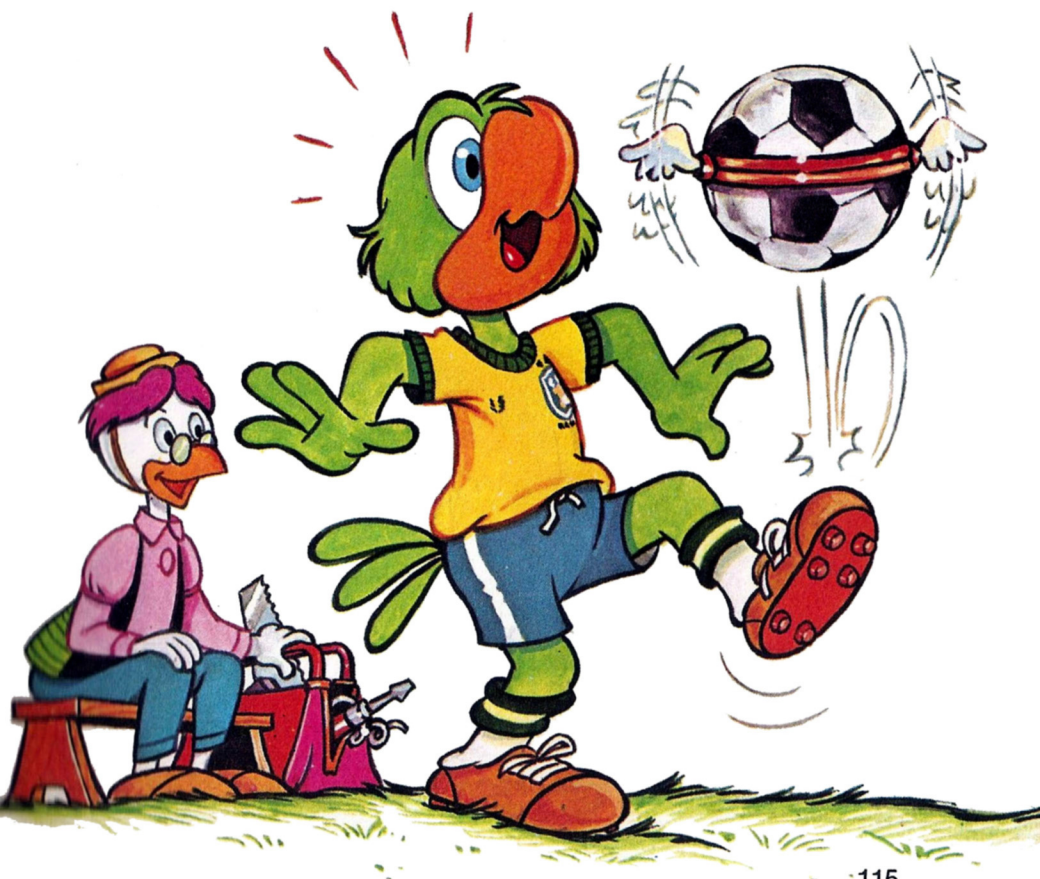
4.º dia: natação. É realizada uma prova de 300 metros, estilo livre.

5.º dia: corrida. Trata-se de um *cross-country* — corrida de 4 mil metros em um terreno bastante acidentado.

Para cada modalidade há um sistema de pontos. No final, o que somar o maior número será declarado vencedor do pentatlo moderno.



BOLA NA REDE!



CAMBISTAS, ESSES ESPERTALHÕES

De depois que ela insistiu muito, Donald resolveu levar Margarida ao Estádio Paca-Tatu. Quando iam chegando, foram abordados por um sujeito meio apressado.

— Olha aí, amizade! Ingressos especiais do setor central — foi logo dizendo o desconhecido.

— Quanto custam?

— Só 300 "pratas", amizade.

E são os últimos.

Como a fila da bilheteria

era grande, Donald comprou-os. Só depois descobriu que pagara mais caro. Na verdade, os ingressos custavam 200 "pratas"...

Mas aí, ele teve de admitir que tinha sido mais uma vítima dos cambistas.

Não se sabe exatamente como os cambistas conseguem comprar com antecedência inúmeros ingressos, para revendê-los depois com ótimo lucro.

OFERTA ESPECIAL,
MINHA GENTE! UM
INGRESSO POR DOIS
CRUZEIROS COM
DIREITO A UM
SANDUÍCHE DE
MORTADELA!

JOGO CANCELADO
DEVIDO À CHUVA

BILHETERIA



Mas, sempre que há um jogo interessante ou a disputa final de um campeonato — quando a procura de ingressos é grande —, eles aparecem, adquirem ingressos antecipadamente e procuram tirar lucro em cima dos torcedores desesperados.

Isso aconteceu com o Donald e com muita gente que prefere pagar mais a perder o jogo.

Mas nem tudo é tão fácil

para os cambistas, pois além de estar agindo fora da lei e, portanto, sujeitos a penalizações, eles também podem perder.

Imaginem, por exemplo, quando compram grande quantidade de ingressos, cai uma tremenda chuva e pouca gente vai ao estádio. Aí então, os cambistas acabam “apelando” e vendendo o ingresso mais barato do que na bilheteria.

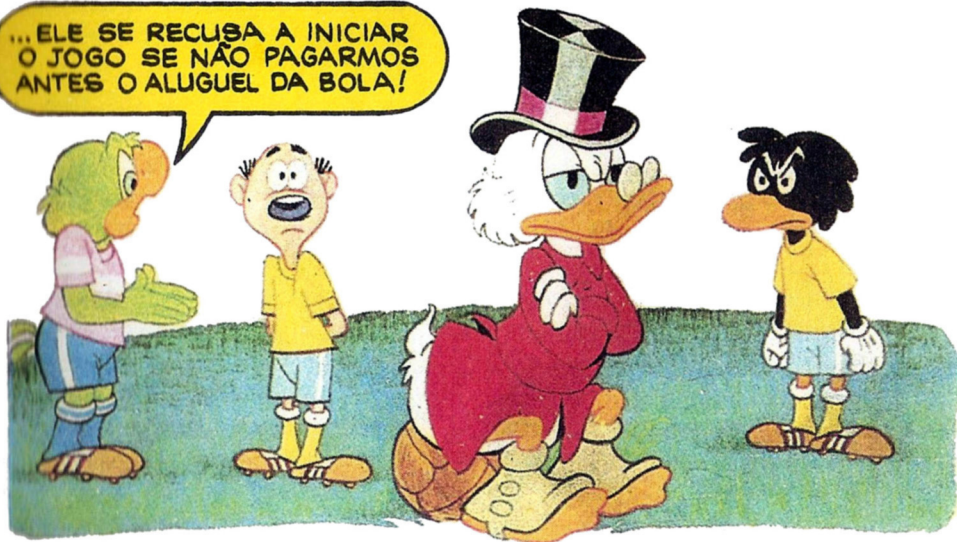
... E O JOGO COMEÇA

Como o jogo entre os times do Pateta e do Zé Carioca era amistoso, Tio Patinhas foi homenageado e convidado a dar o pontapé inicial.

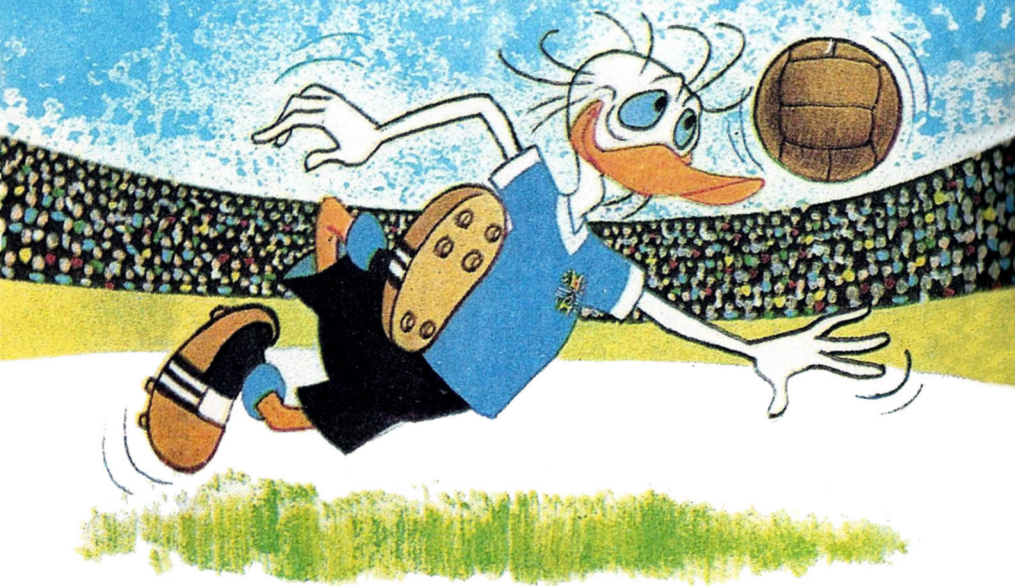
Mas isso não pode acontecer em partidas de campeonato, onde o pontapé inicial deve ser dado por um jogador do time ao qual cabe dar a saída. Ao apito do

juiz o jogo começa com um chute na bola colocada na marca do centro do campo. A bola deve ser movimentada para a frente e não poderá ser tocada novamente pelo mesmo jogador antes que um outro a toque. E para que a bola seja considerada em jogo ela tem antes que percorrer uma distância igual à sua circunferência.

“... ELE SE RECUSA A INICIAR O JOGO SE NÃO PAGARMOS ANTES O ALUGUEL DA BOLA!”



A "CELESTE OLÍMPICA"



A Seleção Uruguaia foi organizada em 1900, mas só conseguiu notoriedade em 1924, nos jogos olímpicos da França, quando conquistou o título ao vencer a Suíça por 3 a 0. Quatro anos depois, na Holanda, levantava o bicampeonato olímpico, vencendo a Argentina na final por 2 a 1. Por esses feitos extraordinários e a cor azul-celeste de seu uniforme, a Seleção Uruguaia ganhou seu sugestivo apelido: "Celeste Olímpica". Em 1930, em Montevidéu, foi disputada a primeira Copa do Mundo e a "Celeste Olímpica" ficou com o título

e a Taça Jules Rimet. Vinte anos depois, no Rio de Janeiro, o Uruguai, valendo-se da sua tradicional valentia ou "garra", tornou-se bicampeão mundial, ao derrotar o Brasil por 2 a 1, em pleno Maracanã, diante de 200 mil espectadores estupefatos. Em 1954, a "Celeste" quase chega ao "tri", perdendo nas semifinais para a superseleção húngara, a maior da época. O Uruguai só voltaria a destacar-se na Copa de 70, quando perdeu nas semifinais para o Brasil, por 3 a 1. Depois, seu feito maior foi o "Mundialito" de 80.

SAUDADE TAMBÉM TEM CLUBE

Desde 1958, sempre na última quinta-feira de cada mês, um grupo de homens de várias idades e profissões reúne-se em Belo Horizonte para jantar. Jantar e falar de futebol.

Eles fazem parte de uma estranha sociedade, o Clube dos Amigos da Seleção Brasileira. Foi Gérson Sabino, um ex-jogador de futebol, quem criou este clube que prima pelo saudosismo. Nas reuniões, os sócios recordam os grandes feitos da Seleção "Canarinho".

Quem quiser entrar para o clube não precisa preencher proposta, nem pagar jóia. Basta ser apresentado a Gérson por um amigo que já faça parte do clube. O associado só tem um dever: cumprir o regulamento, que proíbe que se fale de convocações, critérios adotados

por dirigentes e técnicos e futebol do presente ou do futuro. Ali o assunto é um só: futebol do passado.

E sabem por que o Zé Carioca não é sócio desse clube? Porque o regulamento proíbe também que se fale mal de jogadores de futebol, principalmente daqueles que já vestiram a camisa da Seleção ...

...VOCÊS PRECISAVAM VER! EM 1952 MARQUEI UM GOL QUE NEM PELÉ FEZ IGUAL! EM 1954 FIZ UMA JOGADA QUE ASSOMBROU O MUNDO! EM 1955 FIZ 14 GOLS NUMA SÓ PARTIDA! EM 1960 ERA GOLEIRO E FIQUEI TRÊS ANOS SEM SOFRER UM ÚNICO GOL, BLÁ... BLÁ... BLÁ...



UM BANCO ESPECIAL

O Brejeiros da Tijuca perdia aquele jogo. O centroavante, muito nervoso, corria feito barata tonta entre os beques adversários, sem achar a bola. Aí o técnico resolveu substituí-lo, colocando o Nestor. Em duas tabelinhas com Zé Carioca,

o Nestor fez os gols que deram a vitória ao Brejeiros.

— Hoje ganhamos no banco — comentou o Zé.

O banco é um recurso, previsto na Regra 3 do futebol, que permite a substituição de até dois jogadores de um time durante uma parti-



CALMA,
SEU PATINHAS!
BANCO, EM FUTEBOL,
QUER DIZER
OUTRA COISA!

da. Chamam de banco porque os reservas ficam sentados num banco, fora do campo. O técnico pode usá-lo por contusão ou cansaço de um jogador (motivo de ordem física); quando um atleta está jogando mal (motivo de ordem técnica);

ou quando quer imprimir características mais ofensivas ou defensivas ao time (motivo de ordem tática).

Técnicos como Martim Francisco, Aimoré Moreira e Tim ficaram famosos por "virar" partidas explorando os recursos do banco.

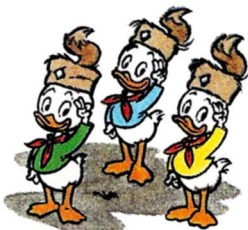
OS RECORDES DO MARACANÃ

O Maracanã, o maior estádio do planeta, inaugurado em 1950 para a Copa do Mundo desse ano, tem capacidade para 200 mil espectadores. Oficialmente, seus maiores públicos foram: 183.341 pagantes, em 69, Brasil x Paraguai, eliminatórias da Copa de 70; 177.653 pagantes, em 63, no "Fla-Flu" decisivo do título carioca desse ano; 174.599 pagantes, em 53, Brasil x Paraguai, eliminatórias da Copa de 54.

O jogo final da Copa de 50, Brasil 1 x Uruguai 2, segundo dados oficiais, teve 173.850 pagantes. Mas, como houve invasões e muita gente entrou de graça, acredita-se que, nesse domingo fatídico (16 de julho de 1950) em que perdemos a Copa, o Maracanã recebeu sua maior assistência: quase 200 mil pessoas.



ESCOTEIROS EM AÇÃO



Como adivinhar um número pensado por um amigo	8
Como adivinhar a idade... da titia!	9
Cartolina no barbante	11
Os grandes voadores	12
"Dicas" sobre o disco	12
Conheça o seu carro	14
Siglas de placas de carro	16
Quando é dia de mudança	18

VIVA A NATUREZA!



Palmeira-real	20
Saíra	21
Pardal	22
Dize-me o animal que amas e eu te direi quem és	23

HORA DO LANCHE



Um prato das "Arábias"!	32
Cuscuz à paulista	33
Farofa	33
A cebola tem história!	34
Bolinhos de carne com cebola, espaguete e molho	35
Tio Patinhas e a sopa de pedra	36

MAGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



O exercício mental	38
O jogo dos jogos que veio do Oriente ...	40
Joguinho do Gastão - Jogo dos pontinhos	48

INVENTOS & INVENTORES



Célula fotoelétrica	50
O que é "know-how"	52
Roda, roda, roda	53
Inventos do Pateta	57
Números: a invenção número 1	58
As réplicas	60

AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES



A legião estrangeira	62
A conquista da Lua	64
Grandes aventureiros - Os três mosqueteiros	65
Grandes aventureiros - Rocambole: de bandido a herói	66
Grandes aventureiros - Gulliver	67
Cuidado: eles falsificam tudo	68
As maiores espãs da história	70

O DINHEIRO DA MESADA



O pedágio	72
Diamantes e seus quilates	73
Exagero de vestido	75
O ouro negro	76
Nós também temos petróleo	78
Grandes monumentos - Quanto custaram?	80
No Koweit só é pobre quem quer	82

FIQUE LIGADO!



Os marcianos estão chegando	84
Cidadão Welles	86
Colunistas políticos	86
Imprensa Braille	88
Grandes repórteres - Ambrose Bierce e Richard H. Davis	90

FEITIÇOS & FEITICEIROS



Pequeno dicionário de magia	92
A telepatia	96
Descubra o seu número secreto	98

SORTE & SUPERSTIÇÃO



As loucuras da gincana	100
Náufragos da sorte	102
24 horas por dia de superstição	104
Aladim e a lâmpada maravilhosa	106

O IMPORTANTE É COMPETIR



Montreal, 1976 - A alemãzinha recordista	108
Montreal, 1976 - Para Nadia, nota 10	108
Esportes Olímpicos - Halterofilismo	110
Esportes Olímpicos - Pólo aquático	111
Esportes Olímpicos - Pentatlo moderno	112

BOLA NA REDE!



Cambistas, esses espertalhões	116
...E o jogo começa	117
A "Celeste Olímpica"	118
Saudade também tem clube	119
Um banco especial	120
Os recordes do Maracanã	121

WWW.AGIBITECA.COM.BR

